PLAYSTATION 2 ■ XBOX ■ GAMEBOY ADVANCE ■ GAMECUBE

playtime!



PLAYTEST PS2

DEUS EX

Két év késéssel is még mindig üt!

PLAYTEST PS2

DYNASTY WARRIORS 3

Pillantás a kínai mészárosok sivár hétköznapjaiba

PLAYTEST PS2

LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN II

Önkéntes vérszívók jelentkezését várjuk!

PLAYTEST GC

STAR WARS: ROGUE LEADER ROGUE SQUADRON II

Minden idők legszebb Star Wars-játékával mutatkozott be a GameCube

MOZI

JÉGKORSZAK

A három jégkorszaki szaki

FIFA WORLD CUP 2002 (XPS2/BOX) • RALLISPORT CHALLENGE (XBOX) • WAVERACE BLUE STORM (GC) • REDCARD SOCCER (PS2) • ARC THE LAD COLLECTION (PS) • SPIDER-MAN - THE MOVIE • SOLDIER OF FORTUNE GOLD (PS2) • FREQUENCY (PS2)

A2 POSZTER: TONY HAWK 3 ÉS JÉGKORSZAK

2002. június Ára: 996 Ft

02006

9 771586 682003



GAME BOY Advance
Spyro the dragon
9 990.-
GAME BOY Advance
Crash Bandicoot
GAME BOY Color
Mummy Returns
14 990.-
PS2
Metal Gear Solid 2
14 990.-
PS2
Half Life
9 990.-
Új termék!
GAME BOY Advance
Scorpion King
9990.-
PS2
Supercar
4 990.-
PS2
Crash Bandicoot
9 990.-
PS2
Dynasty Warriors
4 990.-
PS2
Mummy Returns
9 990.-
PS2
Soul Reaver 2
9 990.-
PS2
Time Splitter
6 990.-
PS2
Woody Woodpecker
6 990.-
Kapható a MediaMarkt áruházakban!
UNIVERSAL
cryo
SIERRA
EIDOS



SZIASZTOK!



Jelenleg komolyan fontolgatjuk az elképzelést, hogy ha még egyszer meghalljuk a Sláger-rádióban azt a számot, hogy "Ne várd a májust, kedvesem!" taktikai atomcsapást mérünk rájuk. A május a legkirályabb hónap, és ez különösen igaz az ideire. Itt van például az a tény, hogy csak meg kell várni, hogy a hónap utolsó napja elfogyjon, és máris kezdődik a foci vb! Ez ugyebár az a rendezvény, amikor minden normális ember kilép a munkahelyéről, otthagyja az iskolát, illetve a barátnőjét, hogy a világ zajától félrevonulva, valami csendes és hűvös helyen szemlélhesse csendes és hűvös italok társaságában a földre szállt labdarúgó isteneket. Azt a kilépést azért még átgondoljuk egyszer, mindenesetre most körbenéztünk kicsit, hogy a játékkiadók milyen kínálattal várják a vébét (a delfinek a Redcard Soccerben például nagyon súlyosak).

A május másik roppant nagy pozitívuma, hogy ilyenkor kerül megrendezésre Los Angelesben a hagyományos Electronic Entertainment Expo, azaz az E3. A világ legnagyobb játékkiadói rendszeresen ezen tárják fel terveiket a következő évet illetően, szóval már most érezzétek megfenyegetve magatokat, hogy a következő számunk hírei és előzetesei két számon keresztül fognak tartani.

Az idei május harmadik kellemes vonása, hogy megint sikerült szereznünk pár jegyet egy nagyon súlyos rajzfilm premiervetítésére, tehát (június 4-én este 6-kor) megint megyünk moziba. Ha valakinek kedve támadna megnéznie velünk a Jégkorszakot, akkor az kövesse a szokásos ügymenetet: hívja fel **2002. május 21-én** (kedden) **12 és 13 óra között a 350-8179-es telefonszámot**, és azon szerencsések, akik az első 40 között vannak, délután már jöhetnek is a páros (tehát két személyre szóló) jegyükért. Cserébe persze szokás szerint fel kell mutatni a Playtime! jelen számát.

A májusról még annyit, hogy az sem telik el refrén nélkül:

„Köszi, hogy megvettél bennünket most is."

Playtime!-team

PSX programokat vennék, RPG előnyben. Cserélnék SHARP sztereó videót SEGA DC-re. Baranti Mihály, 7570 Barcs, Kálvária u. 25/1 Tel.: 30/271-0405, 30/271-0465

PS2, fullextrás, Action Replay 2-vel, tartozékaival, játékokkal, DVD filmekkel olcsón eladó. Hívj, megegyezünk! D. Kovács Attila, Szolnok, Garibaldi u. 2. Tel.: 0620-955-6626

A hirdetés díja szavanként 20 Ft + ÁFA (a név, a cím és a telefonszám nem számít szónak). Mivel ez az ár roppant baráti, ezt a hirdetési lehetőséget kizárólag magánszemélyek vehetik igénybe és kizárólag jogtiszta játékok cseréjére/eladására/vételére, valamint hardverekre vonatkozhat. Ha hirdetni akarsz, akkor fizesd be rózsaszín postai utalványon címünkre a hirdetés díját (Vogel Publishing 1300 Budapest 3, Pf. 210.), majd küldd el a befizetést igazoló szelvény fénymásolatát és a hirdetést ugyanerre a címre.

TARTALOM

PLAYTIME!



34 LEGACY OF KAIN BLOOD OMEN II

PLAYTEST



Rallisport Challenge



Deus Ex: The Conspiracy



Waverace Blue Storm



PREPLAY





Tekken 4



Summoner 2



TimeSplitters 2



36 SW ROGUE SQUADRON2



40 DYNASTY WARRIORS 3



48 FIFA WORLD CUP 2002

PLAYTIPP

72 FINAL FANTASY X

Folytatjuk gigantikus méretű Final Fantasy X végigjátszásunkat. Tudjuk, hogy mindenkit lehangol a hír, de most be is fejezzük. A nagy sikerre való tekintettel viszont legközelebb megismételjük!



PLAYNEWS

PREPLAY

PLAYTEST

HÁTSÓ FERTÁLY



Ha valami mostanában igazán divatos befektetésnek számít a filmiparban, az kétségkívül a számítógépes animáció. Végy pár száz grafikus rabszolgát, zárj rájuk egy stúdiót egy kisebb hegynyi Silicon Graphics grafikus munkaállomással, ültess a nyakukba egy-két kreatív zsenit, kezükben korbáccsal – és egy-két év alatt biztos összedobnak valami másfél órás cuccot, amire tuti vevő lesz a nézőközönség! A recept biztos, már csak azért is, mert a Toy Storyhoz, Shrekhez, Monsters Inc.-hez hasonló mozik nemcsak hogy a bemutatót követő héten már vissza is hozzák a beléjük fektetett 50-100 millió dollárt – remek pénzeket lehet kaszálni a filmhez kapcsolódó játékjogokból, valamint a figurákra épített franchise-rendszerről, kezdve a McDonald's-menüfiguráktól a mintás toalettpapírokig. (Márpedig ha dől a lé, azt nagyon szeretik ám a részvényesek!) Ennek megfelelően tulajdonképpen már minden filmes mammutvállalatnak van saját, kizárólag komputeranimációval foglalkozó alvállalkozása, és hogy a műfaj immáron nagykorúvá vált, azt mi sem bizonyítja jobban, minthogy ebben a kategóriában (kizárólag számítógéppel készült nagyjátékfilm) idén először osztottak Oscar-díjat is.

Nem volt tehát különösebben meglepő, hogy amikor egy Chris Wedge nevű úriember 1997-ben „Nyuszi" (Bunny) c. alkotásáért Oscar-díjat kapott az animációs rövidfilm kategóriában, a 20th Century Fox azonnal élénken érdeklődni kezdett Blue Sky Studios névre hallgató vállalkozásának tulajdonjoga felől – majd szőröstül-bőröstül meg is vette az egészet. Nem mintha zsákbamacskát vettek volna: Wedge még 1987-ben alapította meg cégét, amely elsősorban számítógépes animációkra és filmtrükkökre szakosodott, majd kulcsszerepet játszott a stúdió szabadalmaztatott raytracing szoftverének kifejlesztésében, amellyel olyan filléres produkciók trükkjeiben vettek részt, mint mondjuk a Fight Club (Harcosok klubja), az Alien Resurrection (Feltámad a Halál) vagy a Star Trek. (Közben Wedge egy apró kitérőként dolgozott a Tron vezető animátoraként is.)

A Blue Sky Studios első önálló vállalkozásához, a Jégkorszakhoz ugyancsak Wedge-hez hasonló kaliberű társaság verbuválódott össze. A producer Lori Forte például korábban a Disneynél ténykedett, ahol a Toy Story, az Oroszlánkirály és a Pocahontas elkövetése közben már szerezhetett némi tapasztalatot az animációs filmek terén. Ugyanez talán szintén elmondható a látványtervező Brian P. McEntee-ről is (A Szépség és a Szörnyeteg), a vágó John Carnochanról (Csibe futam, Irány Eldorádó, Az oroszlánkirály, A Szépség és a Szörnyeteg stb.), vagy mondjuk a zeneszerző David Newmanról (a két Flinstones, a két Bölcsek kövére, Anastasia, Hull a pelyhes stb.)

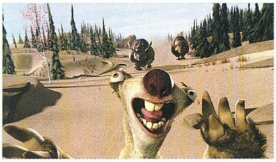




■ A három jégkorszaki szaki



■ Sose lépj ekkora állat ebédjébe...



■ ...mert gyorsabbak, mint gondolnád!

Bármily meglepő, a Jégkorszakban a készítők az utolsó jégkorszak világát igyekeztek életre kelteni. Ennek érdekében heteket töltöttek különféle múzeumokban a húszezer éves csontvázak elmélyült szemlélésével, és számtalan archeológussal, paleontológussal és hasonló lógós - lógussal konzultáltak, akik a tőlük telhető minden szakmai segítséget hajlandók voltak megadni – azzal a kikötéssel, hogy egyetlen nyavalyás dinót sem tesznek bele a filmbe, lévén azok már 2-300 millió évvel korábban voltak szívesek kihalni. (Azért egy T. Rex csak becsúszott, de az illendően bele van fagyva egy jégtömbbe.) Ha valaki esetleg az iménti kijelentés alapján egy Animal Planet műsorára kívánkozó természetfilmként próbálja maga elé képzelni a Jégkorszakot, az súlyos tévedésben leledzik: ha röviden kellene summázni, talán kézenfekvőbb lenne az „oltári nagy ökörség" (jobban zipelve: „állatság") definíció. Az általános hangulatot már a bevezető képsorok is megadják, amelyből egyébként tudomást szerzünk a jégkorszak kialakulásának alapvető – mégha az ortodox állásponttól némileg eltérő – okáról is, ami nem más, mint Scrat. Scrat első ránézésre úgy fest, hogy egyaránt őse lehetett a mókusok és a patkányok nemzetségének, és biológiai hovatartozásának leírására hirtelen nem tudok jobb meghatározást adni, mint az egyik készítő, aki szerint ez egy „kardfogú mókus". Scrat a darwini alaptörvény értelmében éppen a túlélésért harcol, ami nála abban nyilvánul meg, hogy a magával hurcolt hatalmas makkot megpróbálja elrejteni egy gleccser kellős közepén. Hogy ez az élelmiszerkészlet mennyire takarja be szükségleteit a következő pár ezer évben, azon pillanatnyilag nem ér rá gondolkozni, lévén ténykedése olyan láncreakciót vált ki, amely az egész világ sorsát megváltoztatja...

Egyéb állatok tizezrei a túlélés azon módját választják, hogy megszokott vándorlási útvonalukon dél felé vonulnak a terjedő jégmezők elől. Nyilván nem voltak haszontalanok a múzeumban töltött órák, mert a karaktertervezők által megálmodott állatokat szemlélve szerintem mindenki pontosan arra az álláspontra fog helyez-



A Jégkorszakban is akadhatnak határozottan meleg helyzetek

kedni, mint az egyszeri parasztember, midőn először látott zsiráfot az állatkertben. („Márpedig ilyen állat nincsen!") A vándorlás unalmát elűzendő a hasonló populációhoz tartozó egyedek kedélyes társalgás folytatnak egymással, amelynek színvonalát talán jól szemlélteti az alábbi, két tatu-szerű lény között folyó eszmecsere:

– Te figyi, hol van Eddie?

– Fogalmam sincs. Amikor utoljára beszéltem vele, azt mondta, hogy evolúciós ugrásra készül.

(A kamera nyit, majd látjuk Eddie-t, amint rövid nekifutás után a közeli sziklaszirtről a mélybe zuhan.)

Hogy a vándorlási útvonal mégsem egészen egyirányú utca, az hamarosan kiderül, és bár a szembejövő forgalom mindössze egyetlen állatból áll, azért mégis meglehetősen nagy. Manny, a mamut jobb szereti a saját útját járni, így ő a tömeggel szemben, észak felé trappol. Ő lesz a történet mogorva, de mindig megfontolt karaktere, akiről aztán persze kiderül, hogy a „marcona külső érző szívet takar". Egy ilyen szereplő mellé természetesen szükség van egy tökéletes ellenpólusra is: ez Sidben fog megtestesülni, aki a készítők szerint egy lajhár. Hát izé… A jelenleg



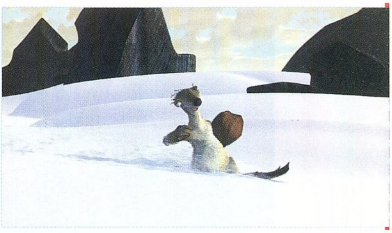
Diego rendszerint nem vevő Sid könnyed elmésségeire

lajhár néven ismert állat szerény véleménye szerint annak ékes bizonyítéka, hogy Istennek (vagy az evolúciónak – ezt ki-ki döntse el maga) sajátos a humorérzéke. Mindenesetre a filmbeli Sidet elnézve, ő saját kis törzsfejlődésének még egy igen korai szakaszában tartózkodik, és ha tényleg EBBŐL alakult ki a mai lajhár, akkor ez a fejlődés kétségkívül jelentős. Bonyolult személyiségének felvázolására talán elegendő lesz azon tény ismertetése, hogy Sid lekési a vándorlást, mert teljes mértékben lefoglalja, hogy azt csinálja, amihez igazán ért – semmit. Midőn ez a tény világossá válik számára, további szerencsés jelek érkeznek a napját illetően: belelép ugyanis valami puhába, amit az egyik kései vándor potytyant a földre. A szerencséje azonnal testet is ölt (sőt rögtön kettőt is!) egy pár lemaradt orrszarvú képében, akik éppen a környék legutolsó növényi populációjának fellegeléséhez készülődnek. A remekül festő zöldségtál azonban sokat veszt gasztronómiai értékéből, amint Sid a szutykos lábával beletrappol a kellős közepébe, majd a lábán maradt cuccot még a fejükre is rázza. Az azonnali eltipratástól Manny mamut menti meg az idióta lajhárt, aki aztán rögtön egy másik csávába sodorja, aztán halmazati büntetésként hívatlan kísérőjéül is szegődik.

A történet alapkonfliktusa akkor alakul ki, amikor kardfogú tigrisek falkája megtámadja a szintén délre tartó emberek táborát. A tigrisek célja jelen esetben nem kizárólag a koleszterindús táplálkozás, hanem a tulajdonképpen jogosnak tekinthető felháborodás: a falka vezetője kimondottan nehezményezi, hogy kabátot készítettek a párjából, és méltó bosszúra vágyik. Az egyik ember csecsemőjét nézi ki löncsnek. Az emberek persze felveszik a harcot a tigrisek ellen, és a félidőben döntetlenre is állnak. Az egyik tigrisnek azonban sikerül észrevétlenül besurrannia a sátorba, és el is rabolná a kisdedet, ha az anyja magához nem ragadná, és el nem menekülne vele. A menekülés az első drámai csúcspontok íratlan szabálya szerint egy sziklaorom tetején található zsákutcában végződik, ahonnan a kétségbeesett anya inkább az alant dübörgő zuhatagba veti magát, mintsem gyermeke a tigrisek zsákmánya legyen. Utolsó erejével még a partra segíti a kicsit (pont Manny és Sid orra elé), aztán úgy dönt, hogy ő feladja a saját evolúciós harcát, és inkább vízbe fúl.

A tigrisek vezére közben még morózusabb hangulatba kerül, és igen fenyegetően javasolja a vadászatot elpuskázó tigrisnek, Diegonak, hogy szerezze vissza a gyereket – élve. Diego azonban Mannyvel találja szemben magát, aki aztán Sid korábbi tanácsát követve úgy dönt, hogy visszaviszik a kicsit az emberekhez. Diego pedig kénytelen-kelletlen az útitársukká szegődik, hogy egy óvatlan pillanatban meglépjen kiszemelt zsákmányával…

A történet természetesen a hasonló típusú filmek szokásos kliséiből építkezik, amelynek a végén kiderül, hogy a világon a legfontosabb a veszély óráiban érlelődött barátság (vagy éppen a szerelem; bár valljuk be, hogy ezt a szálat egy kicsit nehéz lett volna beépíteni egy mamut-lajhár-kardfogú tigris társaságba, amelyek ráadásul mindannyian hímneműek) – de hát egy ilyen filmben nyilván nem is a finoman cizellált cselekményszövést szoktuk szeretni. A butácska sztoriért bőséges kárpótlást nyújt az a szövegi és képi poénzápor, ami szinte másodpercenként zúdul a nyakunkba. Sid folyamatosan löki a sületlenségeit (a magyar szinkronját egyébként Geszti „Rapülő-Mézga Aladár-Jazz+Az" Péter vállalta magára), és azon ritka alkalmakkor, amikor véletlenül elhallgat, biztosan valami olyat tesz, ami vad összehúzódásokra készteti a rekeszizmokat. Egy ilyen totál hülye karakterrel, az állandóan szemöldökét ráncoló Mannyvel és Diego gonosz szarkazmusával egyébként sem lenne nehéz komikus helyzeteket előidézni, de mindezek tetejébe még 5-10 percenként felbukkan Scrat is, hogy tovább folytassa az ő saját kis túlélési harcát a makkjával. A filmnek teljesen egyéni karaktert ad, hogy a készítők kiválóan mixelték össze a klasszikus rajzfilmek eltúlzott mimikai elemeit a számítógépek nyújtotta, tökéletesen élethű mozgásmodellezéssel, miközben rendszerint szándékosan azt a hatást igyekeztek kelteni, mintha egy bábfilmet néznénk. (A technológiai szintről csak annyit, hogy a Monsters Inc. készítői talán arra voltak a legbüszkébbek, hogy a szőrmók főszereplő bundájának minden egyes szála milyen élethűen mozog – a Jégkorszakban rögtön azt is meg lehet nézni, hogy hogyan fest három különböző hosszúságú szőrzet száraz, nedves és tökéletesen átázott állapotban.) Ja, és mindamellett, hogy szem, alsógyatya és pattogatott kukorica nem marad szárazon, ne feledkezzünk meg arról sem, hogy a Jégkorszak komoly tudományos értékkel is bír: utolsó jelenetében megmagyarázza, hogy mi okozza napjainkban a globális felmelegedést. Természetesen Scrat és az ő makkja!



Sid, a hóbortos snowboardos

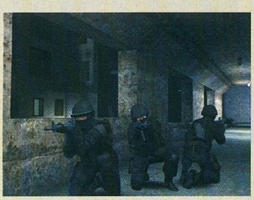


„Nézzétek! Egy Playtime-olvasó!"



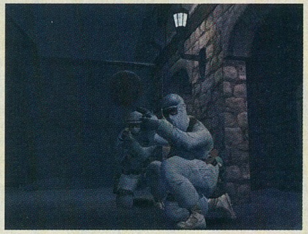
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX RAVEN SHIELD

KIADÓ **UBI SOFT** FEJLESZTŐ **RED STORM ENTERTAINMENT** MEGJELENÉS **XBOX 2002. VÉGE NTSC**





A Ubi Soft az utóbbi hónapokban igencsak ráállt arra, hogy Tom Clancy nevét odabiggyessze a játékai elé: a Ghost Recon ősszel jön ki Xboxra, a Splinter Cellről előzeteseink között olvashatsz, és nemsokára megjelenik a hasonló nevű film alapján készülő Sum of all Fears mindhárom új konzolra. A Raven Shield a nagysikerű Rainbow Six-sorozat harmadik része lesz, melyben a nagy hírnevet szerzett Rainbow terroristaelhárító osztagot kell irányítanunk. Tizenöt változatos küldetés vár ránk (börtönlázadás leverése, túszok kiszabadítása egy kanadai kisvárosban, atomfegyverek visszaszerzése egy arab országból stb.), és egyszerre maximum hat kommandóst vezényelhetünk. Kismillió fegyver vár ránk, valamint nyilván remek grafika, mert a fejlesztők az Unreal Championship motorját használták fel, amelybe rengeteg apró pluszt csempésztek (lehet kúszás közben lőni, lehetséges lesz résnyire nyitni az ajtókat, vagy éppenséggel átlőni a vékonyabb falakon, tárgyakon). Ezen felül az AI is elég „okosnak" ígérkezik: társaink figyelnek egymásra, fedezik a többieket; ellenfeleink pedig összedolgoznak, riasztják egymást, fedezékek mögül támadnak ránk. Nagy valószínűséggel lesz internetes játékra is lehetőség.



MEN IN BLACK 2 ALIEN ESCAPE

KIADÓ **INFOGRAMES** FEJLESZTŐ **MELBOURNE HOUSE** MEGJELENÉS **PS2 2002. JÚNIUS NTSC**

Bár a cím azt sugallja, a MIB2 mégsem a nyáron az amerikai mozikba kerülő második film alapján készül; a szereplők persze azonosak, mi több, néhány ismerős űrlakóval is össze fogunk futni – a sztorit azonban az ausztrál fejlesztőcsapat rakta össze. Nem kell semmi bonyolultra gondolni, a program bevallottan a lehető legegyszerűbbre készül: K vagy J ügynököt irányítva kell felkutatnunk egy New Yorkban lezuhant űr-börtöntölteléket; összesen 21 szinten keresztül. A folyamatos akciót garantálja, hogy a pályákon lehetetlen eltévedni, és szinte folyamatosan jelennek meg körülöttünk az idegenek. Kilenc fegyverhez lesz szerencsénk (lesz lángszóró és villámvető is), melyek mindegyike speciális effektek egész garmadájával borítja be a képernyőt – a grafikusok igazán itt élték ki magukat. Minden pálya elején kiválaszthatjuk, hogy melyik titkosügynököt akarjuk irányítani, túl sok különbséget azonban ez nem jelent, mindössze a használható fegyverek listája lesz más.







APRÓSÁGOK

■ A filmforgalmazó cégek az utóbbi néhány hónapban igencsak ráugrottak a videojátékokra. Néhány hónap alatt rengeteg bejelentés született. A verekedős játékok terén nem áll meg az élet: a Street Fighter és a két Mortal Kombat után lesz film a Tekkenből és a Dead or Alive-ból, sőt, a pletykák szerint készül a MK3 is. Egy filgyártó cég lecsapott a Segára, a Crazy Taxi és a House of the Dead is filmvászonra kerül. A Konamit is megkörnyékezték, a Silent Hillből már biztosan lesz mozováltozat, a Metal Gear jogairól pedig több céggel egyeztet a japán vállalat. Végezetül befejezéséhez közelednek a tárgyalások a Haloból készülő filmről – a forgalmazó kiszivárgott értesülések szerint a New Line Cinema lesz.

■ A Gran Turismo Concept Tokyo után egy újabb kiegészítő készül a GT3-hoz, ezúttal a genovai autókiállításon bemutatott prorotípusok főszereplésével. Japánban júliusban jelenik meg, és lehetséges, hogy ebből lesz PAL-változat is.

■ A Namco 2003 márciusáig 34 játékot kíván megjelentetni, íme néhány cím az eddig nem ismert programok közül: Pac-Man Fever (partijáték; PS2. GC), Ninja Assault (Guncon 2-es lövöldözős program; PS2), Namco Museum (régi Namco-játékok gyűjteménye; GC, Xbox), Pac-Man World 2 (lásd előző számunk, Xbox).

■ A Konami még idén megjelenteti a Silent Scope 3 PS2-es verzióját, ami a játéktermi változathoz képest néhány pályával hosszabb lesz.

FREAKY FLYERS

KIADÓ/FEJLESZTŐ MIDWAY
MEGJELENÉS PS2, GC, XBOX 2002. OKTÓBER NTSC





A Mario Kart valószínűleg az egyik legtöbbször másolt program a történelemben. Voltak szinte 100%-os utánzatok (Crash Team Racing), volt, amikor futóversenyként (Mad Dash Racing) vagy több járművet használó viadalként (Diddy Kong Racing) próbálták meg eladni. A Freaky Flyersben légi járművekkel kell versenyeznünk, természetesen a stílus minden velejárójával együtt: vannak elmebeteg kinézetű karakterek, rengeteg elágazás a pályákon, valamint használható fegyverek széles skálája. Az ilyen programoktól szokatlan módon jól kidolgozott sztorit ígér a Midway, a 13 karakter történetét összesen 45 percnyi előre renderelt videó meséli el. Tíz pályára kell számítani, ezek mindegyikén azonban több tucat különféle úton mehetünk – megtehetjük, hogy magasan a talaj fölött szállunk, de akár az avart is felkavarhatjuk. Minden pályán 5-7 minijáték lesz (pl. ki kell lőni a rablók kocsiját, majd elcsapni őket), melyek teljesítéséért extra időt, felszerelést kaphatunk. A repülő egyébként teljesen autószerűen viselkedik, még farolhatunk, sőt, tolathatunk is velük! Természetesen lesz többjátékos mód is, négy felé (PS2-n csak két felé) osztott képernyőn vadászhatunk egymásra. A képek az Xbox-verzióból származnak.







CONFLICT: DESERT STORM

KIADÓ TAKE 2 FEJLESZTŐ PIVOTAL MEGJELENÉS PS2, XBOX 2002. SZEPTEMBER NTSC, GC 2003. JANUÁR NTSC

Szaddam Husszein neve 1990-ben lett közismert az egész világon; az említett úriember akkor döntött úgy, hogy országát kicsit kikerekíti: lerohanta Kuvaitot. Érdekes módon a játékfejlesztők fantáziáját nem nagyon mozgatta meg a háború, az SCi programja mindössze a második a sorban (az első a borzalmas Gulf War volt a 3DO-tól). Két társaság közül választhatunk, vagy a brit SAS, vagy az amerikai Delta Force kommandósaként vághatunk neki az iraki elleni küzdelemnek. Minden küldetésben négy ember vesz részt: egy stratéga, egy nehézfegyverekkel megpakolt katona, egy mesterlövész és egy amolyan mindenes – zárnyitó-aknatelepítő-késelő – baka. Bármikor átvehetjük bármelyik tag közvetlen irányítását, de parancsokkal is irányíthatjuk őket. A küldetések igen sokfélék lesznek: mentőakció, menekülés, orgyilkosság, merénylet – az utolsó pályák pedig már Bagdad kies utcáin játszódnak. Az igen jól hangzik, hogy karaktereink tulajdonságai folyamatosan fejlődnek, annak viszont nem örülünk, hogy járműveket nem lehet irányítani.


XBOX


PS2


XBOX

TRIBES AERIAL ASSAULT

KIADÓ/FEJLESZTŐ **SIERRA** MEGJELENÉS **PS2 2002. ŐSZ NTSC**

A Tribes AA tulajdonképpen a tavaly tavasszal megjelent PC-s Tribes 2 „konzolosított" verziója. Ez az FPS a többjátékos-módra koncentrál, és itt jön a legjobb hír: online is játszható lesz. Egyszerre 16-an őrjönghetünk majd a neten, lesz hagyományos deathmatch és CTF is, valamint két új játékmód, amelyekről egyelőre nem sokat lehet tudni a nevükön kívül: Siege Hunters, illetve Bounty. Rengeteg választható karakter lesz, eltérő tulajdonságokkal (sebesség, HP, használható fegyverek), az viszont már tuti, hogy minden figurának lesz jet-pack-je. Ha egyedül vagyunk, akkor sem kell szomorkodni, ugyanis használhatunk botokat is, és lesz pár egyjátékos-küldetés is (ezek számáról minden híradás másképp számol be, ezek alapján tíz-húsz ilyenre számíthatunk). Az eredeti változat minden fegyvere, valamint az összes jármű megtalálható lesz a PS2-es kiadásban; sőt, lesz két új gép is: egy páncélozott szállítójármű, illetve egy egyszemélyes bombázó. A pályákat teljesen átdolgozták, sokkal kisebbek lettek, de a ködösítés így is elég feltűnő.





■ APRÓSÁGOK

■ A Sega közölte a PSO GameCube-os verziójának pontos címét (Phantasy Star Online: Episode I & II), egyúttal el is halasztották a japán megjelenését nyár végére.

■ Több sikeres játék folytatását jelentették be mostanában: Maximo 2 (Capcom, PS2), Dark Cloud 2 (Sony, PS2), Shenmue 3 (Sega, ?), Amped 2 (Microsoft, Xbox), Super Monkey Ball 2 (Sega, GC).

■ Az Onimusha 2 (PS2) és a Super Smash Brothers DX (GC) eladásai túlépték az egymilliós határt Japánban. Ugyanez történt a Haloval (Xbox) Amerikában.

■ A Sony bejelentette, hogy aznap, amikor megjelennek az amerikai boltokban a PS2-es modemek, kiadják a Twisted Metal Black Online-t és a SOCOM: Navy Sealst, amelyek támogatják az online játékot.

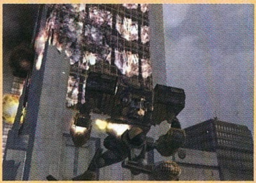
■ A Capcom egyik ődesignere, Shiji Mikami egy új játék készítésébe fogott, melynek kódcíme egyelőre Project Devil. Csak nem a Devil May Cry 2-n dolgozik az úriember...?

MECH ASSAULT

KIADÓ **MICROSOFT** FEJLESZTŐ **DAY 1 STUDIOS** MEGJELENÉS **XBOX 2002. OKTÓBER NTSC**



Amikor októberben beindul a netezés Xboxon (ez az új dátum), a Mech Assault lesz az egyik első program, amit ily módon is kipróbálhatunk – sajnos a pontos részletekre még várnunk kell. A játék az ismert BattleTech-univerzumban játszódik (aki esetleg mégsem ismerné, az olvassa el a könyveket – már több mint 15 jelent meg magyarul), egy ifjú pilótát alakítunk, akinek a Klánok ellen kell felvennie a harcot. Összesen 20 küldetés lesz a MechAssaultban, ezek teljesítésével juthatunk hozzá az újabb és újabb mechekhez – pont egy tucatnyit próbálhatunk ki. Ezek fegyverzetét mi állíthatjuk össze, bár annyi lehetőségünk nem lesz, mint mondjuk az Armored Core-sorozatban; ez a játék teljesen akcióközpontú lesz. A grafika egyelőre nem túl ütős, az viszont elég biztatóan hangzik, hogy mindent (!) szétlőhetünk a játékban, a felhőkarcolóktól kezdve a hidakon át a fákig. Ellenfeleink között nem csak mechek és elementálok lesznek, hanem egyszerű katonák, valamint tankok, repülők és helikopterek is.









MX SUPERFLY

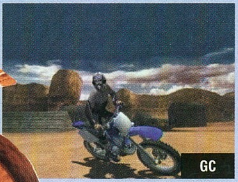
KIADÓ **THQ** FEJLESZTŐ **PCP & L**
MEGJELENÉS **PS2, GC 2002. JÚNIUS NTSC, XBOX 2002. ŐSZ NTSC**





Ne tévesszen meg senkit sem a cím, itt az MX 2002 folytatásáról van szó (lásd Playtime! 2002/03). A fejlesztők szerint a motokrossz-játékot minden téren sikerült továbbfejleszteni. Elsőként a grafikát említették: egyrészt a játékosok állnak sokkal több poligonból, másrészt a látótávolságot növelték meg radikálisan. Kipróbálható motorosból is sokkal több van, most már 27 igazi versenyzőhöz lesz szerencsénk, de akár mi is készíthetünk egyet. Pályából ugyan nincs sokkal több – öszszesen 25 –, viszont az dicséretes, hogy mindegyik vadi új, egyet sem vettek át az elődből. A játékmenet is átesett néhány változáson, rengeteg új trükköt mutathatunk be a nézők legnagyobb örömére. A karrier-módban minden verseny befolyásolja a helyünket a világranglistán, illetve a megkeresett pénzzel továbbfejleszthetjük mocinkat; akár szponzorok is jelentkezhetnek. Lesz pár minijáték is (pizzafutárkodnunk kell, vagy éppen buszokat kell átugrálnunk), és Freestyle-pályák, ahol az lesz a cél, hogy minél több pontot szedjünk össze trükkökkel, és megtaláljuk a pályákon levő titkos helyszíneket.





ZOO-CUBE

KIADÓ **ACCLAIM**
FEJLESZTŐ **PUZZLE KINGS**
MEGJELENÉS **GC 2002. TAVASZ NTSC**

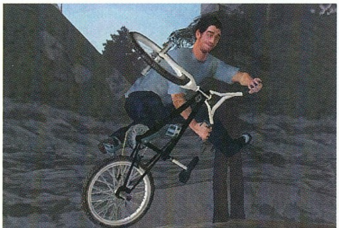
A gonosz Dr. Buc Ooze ördögi tudásával megváltoztatta, lekicsinyítette, keresztezte a föld állatait – az élővilág végveszélybe került. Csak egy tárgy képes visszaállítani szegény állatkák eredeti alakját: a misztikus ZooCube! Természetesen ránk vár a feladat, nekünk kell kezelnünk a kis kockát – úgy kell ezt forgatnunk-pörgetnünk, hogy a minden irányból közeledő „állat-alkatrészek" a párjukkal találkozzanak, így tudjuk őket összerakni. Ezt az egyszerű alapot több módon bonyolíthatjuk, öszszesen 12 különálló játékmód lesz (ebben benne vannak a több játékos számára használható lehetőségek is); lesz, amikor különféle bónusz-gömböket vehetünk fel, lesz, amikor veszélyes állatokat kell kikerülnük, vagy egy rivális „zoocuberrel" kell leszámolnunk, de akár ketten, együttműködve is küzdhetünk. A játéknak megjelenik a GBA-változata, arról azonban egyelőre nincsenek hírek, hogy a két verzió között lesz e valamilyen kommunikáció.



GRAVITY GAMES BIKE STREET. VERT. DIRT.

KIADÓ **MIDWAY** FEJLESZTŐ **MIDWAY SAN DIEGO** MEGJELENÉS **PS2, GC, XBOX 2002. NYÁR PAL**

Azt hiszem egyáltalán nem túlzás, hogy extrém-sport játékokból manapság eszelős túltermelés van – az Activision nemrég jelentette be, hogy harmincnál is több ilyen programjuk áll fejlesztés alatt. A Midway frissen megszerzett Gravity Games-licencének (ez a legnagyobb extrém sport-show a világon) első gyümölcse a Bike lesz, amiben három pályatípus lesz kipróbálható. A Dirt annyit jelent, hogy egy földkupacról ugratva kell egy minél jobb trükköt – és landolást – bemutatni. A Vert a félcsövet jelenti, míg a Street egy előre összerakott pályát jelent, ahol a grindolásnak is nagy szerepe lesz. Mindegyik fajtából 10-10 lesz, és különlegességük, hogy a legtöbbjük többszintes lesz – akár négy emeletnyi magasságokba is felmerészkedhetünk. A 21 játékosból hét profi GG-veterán lesz, a többi viszont a fantázia terméke lesz – kitalált bringások, valamint néhány elképesztően idióta versenyző lesz elnyerhető (egy interjúban egy fejlesztő megemlítette, miszerint az egyik ilyen „figura" egy sajt lesz. Jól olvastad, egy sajt!). A készítők körülbelül 1500 trükköt, valamint 40 zeneszámot ígérnek.





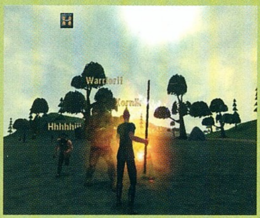


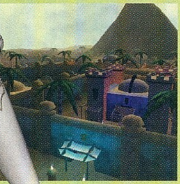


EVERQUEST ONLINE ADVENTURES

KIADÓ **SONY** FEJLESZTŐ **SONY ONLINE ENTERTAINMENT**
MEGJELENÉS **PS2 2003. TAVASZ NTSC**

A Final Fantasy XI után végre bejelentették a második, kizárólag online játszható PS2-es RPG-t. Az Everquest már jópár éve az egyik legsikeresebb ilyen stílusú PC-s játék, százezrek kalandoznak vele nap, mint nap (a második rész jövőre jelenik meg). A jövőre megjelenő (hogy nálunk mikor lesz elérhető, arról kósza hírek sincsenek) PS2-es változat 500 évvel az eredeti előtt játszódik, egyszerre akár ötezren is játszhatnak együtt (szerverenként ötezren, persze több szerver lesz). A játékban több ezer küldetés, romváros, labirintus, több száz különböző szörny, varázslat és fegyver kap helyet, az egészen biztos, hogy unatkozni nem fogunk – a játéktér is hatalmas lesz, összesen 520 km^2-t járhatunk be. A PC-s verziótól eltérően itt nem lesz töltögetés a nagyobb területek között, és a játékosok rögtön a kezdetektől formálhatnak klánokat. Sajnos néhány rossz dolog is történt az új verzió készítésekor: kevesebb fajt választhatunk, a harc sokkal akcióorientáltabb lesz, és a grafika is igencsak elmarad attól, amit a három éve (!) megjelent eredeti tudott nyújtani. Remélhetőleg összekapják magukat a fiúk a Sony Europe-nál, mert mi is szeretnénk ebben az évtizedben kipróbálni a játékot!







SUPERMAN SHADOW OF APOKOLIPS

KIADÓ/FEJLESZTŐ **INFOGRAMES**
MEGJELENÉS **PS2 2002. ŐSZ NTSC**

Áprilisi számunkban már beszámoltunk az Infogrames Xboxos Superman-játékáról, de most végre sikerült képeket szerezni a PS2-re készülőből is. A Shadow of Apokolips (nem elírás) az animációs sorozat alapján készül, abból vették át az ellenfeleket, Superman képességeit, valamint annak készítői dobták össze a sztorit is. A háttérben a gonosz Darkseid mesterkedik (az Apokolips bolygó teljhatalmú ura), aki ősellenségünknek, Lex Luthornak nyújt segítséget – így az új fegyvereket tud kifejleszteni, illetve felébreszti Metallot, a kripton-cyborgot. Rajtuk kívül is jónéhány ellenfél feni ránk a fogát: a játék során meg kell küzdenünk Kantoval, Parasite-tal, Livewire-rel és Interbotsszal is. Persze nem leszünk védtelenek, igen durva képességeink lesznek: perzselő tekintet, röntgen-látás, fagyasztó-lehelet, no meg a repülés és a szupererő (simán kitéphetünk egy fát a parkból, és azzal verhetjük le azokat a szerencsétleneket, akik nekünk támadnak). A programban 15 szint lesz, az Infogrames szerint mindegyik legalább egy órányi kikapcsolódást fog jelenteni.



SHINOBI

KIADÓ **SEGA** FEJLESZTŐ **OVERWORKS**
MEGJELENÉS **PS2 2002. ŐSZ JAPÁN**

Az eredeti Shinobi még 1987-ben jelent meg a játéktermekben, egyike volt azon játékoknak, melyek meghozták a Sega számára a világhírt. A legutóbbi Shinobi óta (Shin Shinobi Den, csak Japánban jelent meg Saturnra) már hét év telt el, de az új PS2-es változat előreláthatólag még idén megjelenik (addig valószínűleg kap majd egy alcímet is a program). Az új konzolhoz új hős is dukál, akit Hotsumának hívnak, ő az Oboro-klán feje. Amikor egy nagy volumenű támadást követően az Oboro-klán elpusztul – és velük együtt fél Tokió is –, ő marad az egyetlen, aki kiderítheti, ki törölte el a föld színéről a családját. Tokió feldúlt utcáin nem csak ellenséges ninják, de démonok és egyéb szörnyek is várnak majd ránk. A játék kevesebb platformelemet tartalmaz, mint az elődök, a hangsúly a közelharcon, illetve a különleges támadásokon van: ilyen például a stealth dash, ami egyszerre több ellenséggel is végez. Persze a shurikendobálás is megmarad, csakúgy, mint a ninjamágia – az viszont újdonság, hogy néhány akrobatikus mutatványt is végre tudunk hajtani – például felfuthatunk a függőleges falakon (mint a Tigris és sárkányban).



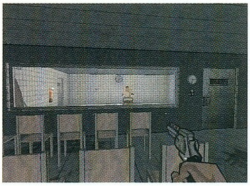


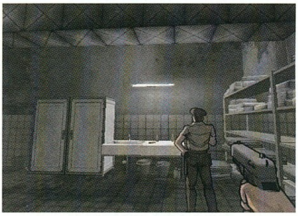
XIII

KIADÓ **UBI SOFT** FEJLESZTŐ **UBI SOFT MONTREAL**
MEGJELENÉS **PS2, GC, XBOX 2003. ELEJE NTSC**









Nagyon úgy néz ki, hogy a cel shading-technológia végérvényesen velünk marad, ebben a hónapban híreink között ez már a harmadik ilyen stílusú játék. A XIII egy népszerű (legalábbis a Ubi Soft ezt állítja) francia képregény alapján készül, és meglepő módon egy FPS lesz. A sztori meglehetősen zavaros, ugyanis Kennedy elnök meggyilkolása, illetve megvédelmezése van a középpontban, viszont a program a nyolcvanas években játszódik... A főszereplő egy amnéziás fickó lesz (ő hívja magát XIII-nek, ugyanis egy ilyen tetoválás van a testén), de rajta kívül még két karaktert irányíthatunk. A játékot a legújabb Unreal-motor hajtja, ami az ígéretek szerint kellőképpen gyors lesz mindhárom konzolon, továbbá rendkívül jó MI-t biztosít. Mindegyik verzióban lesz osztott képernyős négyjátékos-mód, emellett az Xboxosban (és talán a PS2-esben) online megmérettetésre is számíthatunk. A fenti egyveleget az teszi még különlegesebbé, hogy a játék egy része fekete-fehér lesz...

TOEJAM & EARL 3 ALL FUNKED UP

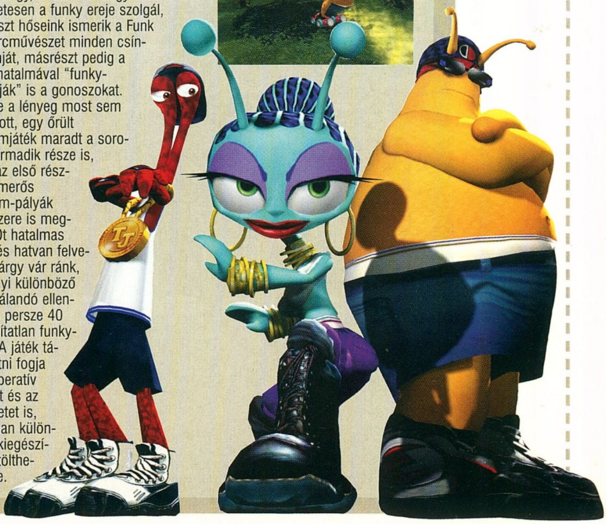
KIADÓ **SEGA** FEJLESZTŐ **TJE PRODUCTIONS** MEGJELENÉS **XBOX 2002. SZEPTEMBER NTSC**



Egy ilyen címmel rendelkező játék esetén a gyakorlottabb játékosok már gyanút foghatnak: ez tuti valami oltári nagy marhaság lesz! A háttértörténetbe belemélyedve ez az érzés tovább fokozódik: a gonosz földlakók elcsórták Lamonte – a Nagy Funkapotamus – tizenkét szent bakelitlemezét, és nekünk kell azokat visszaszereznünk... ToeJamhez (a böhöm sárga) és Earlhöz (a piros lény) a küldetésben ezúttal csatlakozik egy kékbőrű hölgy, Latisha is. Fegyverként természetesen a funky ereje szolgál, egyrészt hőseink ismerik a Funk Fu harcművészet minden csínját-bínját, másrészt pedig a zene hatalmával "funkyzálhatják" is a gonoszokat. Persze a lényeg most sem változott, egy őrült platfomjáték maradt a sorozat harmadik része is, még az első részből ismerős random-pályák rendszere is megvan. Öt hatalmas világ és hatvan felvehető tárgy vár ránk, tucatnyi különböző funkizálandó ellenfél, és persze 40 hamisítatlan funkynóta. A játék támogatni fogja a kooperatív játékot és az internetet is, ahonnan különböző kiegészítőket tölthetünk le.

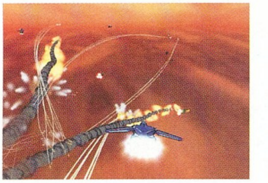






ROBOTECH BATTLECRY

KIADÓ **TDK MEDIACTIVE**
FEJLESZTŐ **VICIOUS CYCLE**
MEGJELENÉS **PS2, GC, XBOX 2002. ŐSZ NTSC**



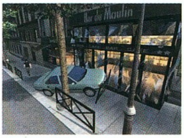




Az egyik első anime, ami Japánból indulva nagy sikert tudott elérni angol nyelvterületeken, a Robotech volt (eredetileg Macross Saga volt a címe). Néhány bátortalan próbálkozás után itt az első komolyabb játékváltozat, amely az eredeti alkotók támogatásával készül. A játék az első sorozattal párhuzamosan játszódik, a Battlecry-ban egy Veritech Fighter pilótáját alakítjuk, akinek meg kell állítania a Zentraedi katonák invázióját. Robotunk három formát ölthet: átváltozhat repülővé, battloiddá (ez a hagyományos mech-forma) és guardianná (az előbbi kettő keveréke). A repülőalak az űrben és a légicsatákban is használható, a guardian jetpackkel van felszerelve (ezzel is fel tudunk libbenni a levegőbe). A játék kulcsa az lesz, hogy mindig a megfelelő alakot öltsük fel, hiszen minden formaváltással módosul a fegyverzetünk és a páncélunk. A grafika cel-shading effekt felhasználásával készül, annak érdekében, hogy a lehető legjobban megközelíthessék a játék alapjául szolgáló rajzfilm látványvilágát.

MIDTOWN MADNESS 3

KIADÓ **MICROSOFT**
FEJLESZTŐ **DIGITAL ILLUSIONS**
MEGJELENÉS **XBOX 2002. TÉL NTSC**



A Midtown Madness-sorozat eddigi részei kizárólag PC-n jelentek meg – a harmadik epizód viszont csak Xboxon lesz elérhető. A RalliSport Challenge fejlesztői állnak e mögött a játék mögött is, ami tulajdonképpen egy nagyvárosi versenyjáték. Ezúttal Washingtonban és Párizsban hozhatjuk a frászt a mazsolákra és a gyalogosokra, mintegy harminc különféle autó ülésében. A játék egyébként a Driverhez hasonlítható leginkább, abból is azokhoz a pályákhoz, amikor menekülni kellett. Öt másik őrülttel vágunk neki a kanyargós útnak, és persze a rendőrök már az első kanyarban a hátsónkra ragadnak. Három játékmód vár ránk: A Blitzben az a feladat, hogy elsőként érjünk célba, míg a Checkpointban ez azzal bonyolódik, hogy a város néhány pontját mindeközben meg kell látogatnunk. Ezenfelül a City Cruise lehetővé teszi, hogy szabadon bejárjuk a városokat – így legalább kedvünkre felfedezhetjük a mellékutcákat, a rövidítési lehetőségeket. Hivatalosan ugyan nem jelentették be, de igen valószínű, hogy interneten keresztül is játszhatunk a MM3-mal.



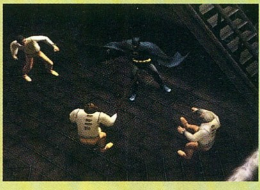
BATMAN DARK TOMORROW

KIADÓ **KEMCO** FEJLESZTŐ **HOTGEN** MEGJELENÉS **PS2, GC, XBOX 2002. VÉGE NTSC**



A szuperhősöket bemutató játékok manapság nagyon divatba jöttek – ebben a számunkban a hírekben szereplő Denevér- és Szuperember mellett olvashatsz a Pókemberről is. A tavalyi E3-on még csak GameCube-ra jelentették be, az addig eltelt idő alatt azonban a Kemco meggondolta magát, a Dark Tomorrow mindhárom új platformra megjelenik. A sztorit a Batman-képregények írója, Scott Petersen ötlötte ki, és szinte minden, azokból ismerős ősellenség feltűnik benne: Joker, Mr. Freeze, Poison Ivy, Black Mask – nagyon úgy néz ki, hogy miután letudtuk a programot, egy fia bűnöző sem marad Gothamban. A játék előre rögzített kameraállásokat használ, a fejlesztők szerint a logikai feladványok és az akció aránya az utóbbi felé fog billenni. A rosszfiúkat egyébként a szokásos felszerelésünkkel (Batmobile, Batarang, Batgrapple) küzdhetjük le, ráadásul bőregerünk rengeteg harcművészetben jártas, és alkalmazza is ebbéli tudását. A grafika – hűen a címhez – elég sötét árnyalatú, az viszont biztos, hogy szuperhős még sosem volt ennyire részletesen megformálva videójátékban, mint esetünkben Bat-man – félelmetesen jól néz ki.





MADE IN JAPAN

ZETTAI ZETSUMEI TOSHI

KIADÓ/FEJLESZTŐ **IREM SOFTWARE ENGINEERING** MEGJELENÉS **PS2 2002. NYÁR JAPÁN**







Az Irem software legújabb alkotása egy rendkívül érdekes ún. „survival adventure", azaz sikerült megint egy „új" játékstílust kitalálni, a túlélő kalandot. A közeli jövőben járunk: a Föld kontinensein sajnos elfogyott a lakóhely, megoldásként a tengerre költöznek az emberek. Mindez szép és jó mindaddig, amíg egy óriási földrengés meg nem rázza az egyik mesterséges szigetet. A mi feladatunk lesz az, hogy megmentsük a szerencsés túlélőket, és a lehető leghamarabb eltűnjünk a helyszínről. Érdekes módon a mentőakcióban nem egy akcióhőst és nem is egy harcias amazont, hanem egy fiatal újságírót kell irányítanunk. A játék egyik legérdekesebb része, hogy hősünk idegei és fizikai képességi is végesek, ezért ha elfáradunk, nem mehetünk tovább, míg jól ki nem pihentük magunkat. Minél fárasztóbb műveletet hajtunk végre, annál hamarabb, és annál tovább kell majd pihennünk. A ZZT-ben sokat kell majd kommunikálni a túlélőkkel, és persze a táplálkozásra, menekülésre is kell szánnunk. Az már csak hab a tortán, hogy a fantasztikus sztorihoz gyönyörű grafika is társul. A terep illetve a szereplők kidolgozottsága eszméletlenül szép, leginkább a Shenmue-re emlékeztet. Monumentálisak a bejárható területek is, melyeket meg sem próbáltak holmi ködeffektekkel „lebutítani". Izgalmas kalandnak ígérkezik, azonban európai megjelenésről még nincs szó...

ÁRHÁBORÚ



Előző számunkban már beszámoltunk arról, hogy az Xbox európai fogadtatása a vártnál sokkal hűvösebb volt. Természetesen ezt a Microsoft is észlelte, és tettek bizonyos ellenlépéseket: levitték a konzol árát (ez csak a PAL-területekre, Európára és Ausztráliára vonatkozik). Ez azt jelenti, hogy április 26.-tól 199 fontért/299 euróért lehet Xboxhoz hozzájutni (a régi ár 299 font, illetve 479 euro volt). Ez a magyar boltokban – a legolcsóbb helyeken – 80.000 forintos árcédulákat eredményez. Azoknak sem kell elkeseredni, akik esetleg a drágább verzióból vásároltak, ugyanis kárpótlásképpen a Microsoft nekik egy kis ajándékkal kedveskedik. Ez az ajándék egy kontrollerből, és két játékból áll. A programokat a következők közül lehet választani (bármilyen nyelvűt lehet igényelni): Halo, Amped, Bloodwake, Fuzion Frenzy, Rallisport Challenge, Project Gotham Racing, Azurik, NBA Inside Drive 2002, Munch's Oddysee és Dead or Alive 3. Ahhoz, hogy megkapd a kívánt cuccokat, mindössze az eredeti számlát és a vásárlás körülményeit (helye, ideje) kell elküldeni a Microsoftnak – a kitöltendő formulát le lehet tölteni a konzol weblapjáról (www.xbox.com).

Természetesen a Nintendo válasza sem késett sokáig, körülbelül egy héttel a GameCube európai megjelenési dátuma előtt (május 3.) bejelentették, hogy leviszik a gép árát. Az eredeti 149 font/249 eurós árról 129 fontra – 199 euróra – csökkent a lila gép ára. Ez nálunk 48.000+ÁFA-t jelent. Kösz Microsoft, kösz Nintendo!



GETBACKERS
THE STOLEN CITY OF INFINITE

KIADÓ/FEJLESZTŐ **KONAMI**
MEGJELENÉS **PS2 2002. ŐSZ JAPÁN**





A Konami legújabb próbálkozása egy kalandelemekkel dúsított szerepjáték. A Getbackers egy nagysikerű anime-sorozat Japánban; mi sem bizonyítja ezt jobban, mint az, hogy játék születik a történet alapján. A program teljesen úgy fest majd, mint egy képregény, köszönhetően a cel-shading technológiának. A Konami által forradalminak beharangozott harcrendszer minden eddiginél jobb és könnyebb kezelhetőséget ígér. Például, ha meggondoljuk magunkat és a normál vagdalkozás helyett inkább a speciális támadásokat részesítenénk előnyben, bármikor megváltoztathatjuk első, „téves" parancsunkat, amit a játék során egyszerre akár két karakternek is kiadhatunk. A Getbackersben helyet kap továbbá jó néhány verekedős jelenet is, melyek leginkább a Bouncerre emlékeztetnek. Ilyenkor a lehetséges ütéskombinációk, melyet a négy funkciógombbal lehet előhozni, kirajzolódnak a képernyőre. A képregényes grafika mozgás közben nagyon jól néz ki – sajnos a képek ezt nem igazán adják vissza. Egyelőre nem érkezett hír az angolra való fordításról, de reméljük, ami késik, nem múlik.

SQUARESOFT® HÍREK

SQUARE-MIX



Ebbe a számunkba végre sikerült belegyömöszölnünk a teljes Final Fantasy X végigjátszást, éppen időben, ugyanis a játék május 31-én jelenik meg Európában. A FFX-ből eddig egyébként valamivel több, mint négymillió darab kelt el Japánban és Amerikában, ami ugyan normál esetben fantasztikus eredménynek tűnhet, ám jócskán elmarad a Square várakozásaitól. Hironobu Sakaguchi ugyanis azt nyilatkozta, hogy szeretnének nyolcmilliót eladni a programból – panaszra azonban így sincs okuk, a Final Fantasy így is a világ egyik legtöbb példányban elkelt sorozata, most körülbelül 35 milliónál tartanak.

Ezzel szemben a Kingdom Hearts eladásai (természetesen csak Japánban) felülmúlták a várakozásokat, a tervezett félmillió helyett már 650.000 ment el belőle, és még most is heti 30.000 fogy belőle. Ez azonban sajnos nem hozta helyre az anyagilag gyenge lábakon álló kiadót, akik kénytelenek szűkebben mérni az erőforrásokat: a cég a következő egy évben kizárólag Final Fantasy-játékokat fog kiadni. Ez egyrészt a FFXI-et jelenti, másrészt pedig a Final Fantasy XII-t – több fejlesztést rekesztettek be, hogy az embereket átirányítsák ezekre a projectekre. Utóbbi programra körülbelül egy évet kell várni, a legújabb közlések szerint ugyanis 2003 márciusában kívánják kiadni Japánban, év végén pedig Európában. Persze lesznek még más játékok is, de valamilyen módon ezek kapcsolódni fognak a FF-sorozathoz: WonderSwan Colorra (a Bandai által gyártott, a GBA-nál gyengébb képességekkel rendelkező kézikonzol) nemrég jelent meg a FFIV, és a következő két részt is ki kívánják adni rá. GBA-ra készül a Final Fantasy Tactics „remix"-változata: a játékrendszer változatlan marad, de a sztorit és a grafikát teljesen átalakítják, valamint bármikor lehet majd menteni játék közben (35%-os készültségben van a program). A GameCubeos játékukat még mindig nem fedték fel, de a fentiekből egyre valószínűbbnek látszik, hogy az anime-sorozat alapján készülő Final Fantasy Unlimited lesz az. Ezen felül a Squaresoft megegyezett a Quest fejlesztőcsapattal, hogy ezentúl ők adják ki az Ogre Battle Saga- illetve Tactics Ogre játékokat. A jelenlegi helyzet azonban rendkívül bonyolult: a Quest a FF Tactics fejlesztésében vesz részt, a következő Tactics Ogret (GBA-ra) a Square azon alkalmazottai készítik, akik három éve léceltek le a Questtől, a Quest egykori elnöke, Yasumi Matsuno pedig a FFXII elkészültét vezényli...

Az E3-on mindenesetre csak két játék lesz kiállítva: a Final Fantasy XI japánul, illetve a Kingdom Hearts angolul. Érdekességként megmutatnák a legújabb Square-merchandise terméket, a Final Fantasy X-es Zippo öngyújtót. Ezen a Zanarkand Abes szimbóluma látható, valamint Jecht élettörténete néhány szóban összefoglalva. Az ára 11.000 jen, azaz 23.000 forint – a borsos ár mellett az is akadályozza a megvételét, hogy kizárólag 20 év feletti japánoknak adnak el belőle, és természetesen csak személyesen...

FINAL FANTASY XI





Örökös kedvencünkről, a Final Fantasy XI-ről egyre több információ lát napvilágot: a bétateszt már lezárult, a fejlesztők most illesztik be azon részeket a programba, melyeket – hogy ne lőjék le a meglepetéseket – nem raktak be a publikus változatba.



Korábban már említettük, hogy a kristályok igen fontos szerepet kaptak a játékban, ezekről végre kiderült, hogy mire szolgálnak. Összesen nyolcféle kristályt találhatunk, melyek a játék nyolc varázsszféráját képviselik (tűz-fagy, föld-levegő, víz-villám, fény-sötétség). Mindegyik másra jó, a lehető legkülönfélébb előnyöket szerezhetünk általuk. A tűzkristállyal például megsüthetünk dolgokat – például a szörnyek hentelésével szerzett vadhúst. Alapesetben a hústól gyógyulhatunk, és rövid ideig erősebbek leszünk, viszont a varázsellenállásunk csökken. A megsütött hús viszont emellett elmulasztja a mérgeket is. A többi kristály is a sütéshez hasonló előnyöket nyújt, bár ezek pontos használata nem teljesen világos. Az például rendben van, hogy a földkristályokkal gyógynövényeket kombinálhatunk össze, vagy hogy a fénykristályokkal tárgyakat egyesíthetünk, de hogy például a jég elementálú kövek „keményítés" képessége mire jó, arról nem szeretnénk találgatni. Köveket egyébként a harcok után kaphatunk, illetve a küldetések megoldásakor.

Az meglehetősen érdekes, hogy a csaták után nem kapunk pénzjutalmat – ezért lesz igen fontos a Bazár. Ez azt jelenti, hogy a tárgyainkat felajánlhatjuk megvételre – beállíthatjuk az árat és megadhatjuk a cucc leírását. Ezután egy kis ikon jelenik meg a fejünk felett, ami jelzi, hogy benne lennénk egy kis bizniszben – a többiek ilyenkor egy gombnyomással megvizsgálhatják a felajánlott dolgokat, és ha tetszik nekik valami, akkor lehet szóban (pontosabban írásban) egyeztetni.

MEGJELENÉSEK

PS2, Xbox, Gamecube, Gameboy Advance

Itt jönnek a következő számunk megjelenéséig piacra kerülő játékok (vagy legalábbis az ismertebbek). Az Európa felé mértékadónak számító amerikai piac híreinél csillagokkal igyekszünk érzékeltetni szerény vélekedésünket az adott játék várható minőségéről.

USA PS2 megjelenési lista

Játék	Dátum	Kiadó	Értékelés
Barbarian	17.máj	Titus	★★



Játék	Dátum	Kiadó	Értékelés
Downforce	17.máj	Titus	★★
Scooby Doo! Night of 100 Frights	21.máj	THQ	★★★
Medal of Honor: Frontline	28.máj	Electronic Arts	★★★★★
Test Drive	28.máj	Infogrames	★★★
Looney Tunes: Space Race	28.máj	Infogrames	★★★
Mike Tyson: Heavzweight Boxing	28.máj	Codemasters	★★★
F1 2002	29.máj	Electronic Arts	★★★
Hidden Invasion	31.máj	Conspiracy	★★
UFC: Throwdown	04.jún	Crave	★★★★
Jimmy Neutron Boy Genius	11.jún	THQ	★★★
Fire Blade	11.jún	Midway	★★★



Játék	Dátum	Kiadó	Értékelés
Commandos 2: Men of Courage	12.jún	Eidos	★★★★
Pryzm Chapter One: The Dark Unicorn	11.jún	TDK Mediactive	★★
Endgame	15.jún	Sierra	★★★
Riding Spirits	15.jún	BAM	★★★
Lethal Skies	16.jún	Sammy	★★
Tom & Jerry: War of the Whiskers	16.jún	New Kid Co	★★★

USA GC megjelenés



Játék	Dátum	Kiadó	Értékelés
Virtua Striker 3 ver. 2002	21.máj	Sega	***
RedCard Soccer 20-03	21.máj	Midway	***
Legends of Wrestling	28.máj	Acclaim	**
Bomberman Generation	28.máj	Majesco	****
Lost Kingdoms	28.máj	Activision	*****
WWF Wreslemania X8	11.jún	THQ	***

USA GBA megjelenés



Játék	Dátum	Kiadó	Értékelés
Bomberman Max 2 Advance	28.máj	Majesco	★★★★
Invader	28.máj	Infogrames	★★★
Backyard Baseball	28.máj	Infogrames	★★
Spirit: Stallion of the Cimarron	28.máj	THQ	★★★
Hey Arnold! The Movie	29.máj	THQ	★
Guilty Gear X Advance	31.máj	Majesco	★★★
Aero the Acrobat	01.jún	Metro 3D	★★★
Urban Yeti!	01.jún	Telegames	★
Downforce	03.jún	Titus	★★
MegaMan Battle Network 2	04.jún	Capcom	★★★★
Lilo and Stich	05.jún	Disney	★★★
Defender of the Crown	15.jún	Metro 3D	★★★★★



Hunter The Reckoning - Xbox

Angol PS2 megjelenés



Játék	Dátum	Kiadó	Értékelés
Tetris Worlds	17.máj	THQ	★★
ISS 2	17.máj	Konami	★★★
Deus Ex: The Conspiracy	24.máj	Eidos	★★★★★
Final Fantasy X	31.máj	Sony	★★★★★
Soldier of Fortune	31.máj	Codemasters	★★★
Need for Speed: Hot Pursuit 2	31.máj	Electronic Arts	★★★★
Medal of Honor Frontline	07.jún	Electronic Arts	★★★★★
Star Trek Voyager: Elite Force	07.jún	EON	★★★
Drakan: The Ancient's Gates	07.jún	Sony	★★★
Spider-Man	07.jún	Activision	★★★
F1 2002	07.jún	Electronic Arts	★★★
Jade Cocoon 2	07.jún	Ubi Soft	★★★

USA XBOX megjelenés



Játék	Dátum	Kiadó	Értékelés
The Elder Scrolls III: Morrowind	15.máj	Bethesda	★★★★
RedCard Soccer 20-03	21.máj	Midway	★★★
Hunter: The Reckoning	21.máj	Interplay	★★★
Legends of Wrestling	28.máj	Acclaim	★★
Wave Rally	01.jún	Eidos	★★★
Test Drive	04.jún	Infogrames	★★★
Mike Tyson:Heavyweight Boxing	04.jún	Codemasters	★★★
Commandos 2: Men of Courage	11.jún	Eidos	★★★★
Outlaw Golf	11.jún	Pearson	★★★
House of the Dead 3	15.jún	Sega	★★★★
Sega GT 2002	15.jún	Sega	★★★★
Shayde	15.jún	Metro 3D	★★★

TOPLISTÁK

USA, Japán, Anglia

Eladási toplistáinkkal szeretnénk bemutatni a világban uralkodó trendeket, legalábbis azokat, amelyek a játékiparban érvényesülnek. Ez vásárlási kisokosként is felhasználható, mégpedig a "tízmillió légy nem tévedhet"-elv alapján, azaz a felsorolások elején csücsülő játékok majdnem mindegyike kiválik valamiben a konkurrensei közül – ha másban nem, akkor a marketingben mindenképp. A japán listákon szereplő programok esetében azért mindenképpen ajánlott némi óvatosság, például ki tudja, hogy mi lehet az a Azumanga Donjara King...

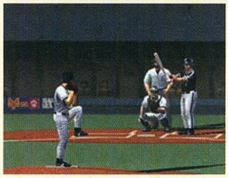
USA eladási toplista
2002. április 14-20

1	Spider-Man	Activision	PS2



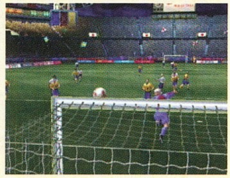
2	Grand Theft Auto 3	Rockstar Games	PS2
3	Gran Turismo 3	Sony	PS2
4	Spider-Man	Activision	Xbox
5	Super Mario Advance 2	Nintendo	GBA
6	Final Fantasy X	Square EA	PS2
7	Spider-Man	Activision	GC
8	Twisted Metal Black	Sony	PS2
9	Super Smash Brothers Melee	Nintendo	GC
10	Metal Gear Solid 2	Konami	PS2
11	Max Payne	Rockstar Games	PS2
12	Halo	Microsoft	Xbox
13	Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	PS2
14	Sonic Adventures 2 Battle	Sega	GC
15	Virtua Fighter 4	Sega	PS2
16	NBA 2K2	Sega	PS2
17	2002 FIFA World Cup	Electronic Arts	Xbox
18	007 Agent Under Fire	Electronic Arts	PS2
19	Sonic Advance	Sega	GBA
20	Max Payne	Rockstar Games	Xbox

Japán toplista
2002. április 15-21

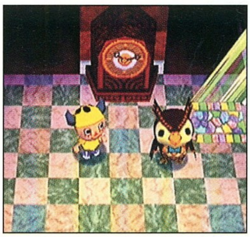


1	Nechu Professional Baseball 2002	Namco	PS2
2	Kingdom Hearts	Squaresoft	PS2
3	One Piece Grand Battle 2	Bandai	PSX
4	Super Robot Taisen Impact	Banpresto	PS2
5	Tekken 4	Namco	PS2
6	Armored Core 3	From Software	PS2
7	Fire Emblem: Sealed Sword	Nintendo	GBA
8	Azumanga Donjara King	Bandai	PSX
9	Nobunaga's Ambition Ranseiki	Koei	PS2
10	Pawapuro Kun Pocket 4	Konami	GBA
11	J-League Pro Soccer Club 2002	Sega	PS2
12	Capcom VS. SNK 2000 Pro	Capcom	PSX
13	Neon Genesis Evangelion PP	Broccoli	DC
14	Animal Forest +	Nintendo	GC
15	Resident Evil	Capcom	GC
16	Onimusha 2	Capcom	PS2
17	Powerful Pro Baseball 2002 Spring	Konami	PSX
18	Garakuta Kingdom	Taito	PS2
19	Japan Professional Baseball 2002	Konami	PS2
20	Pachi de Cho Mage 3	Hecberry	PSX

ANGOL toplista
2002. április 17-21.



1	2002 FIFA World Cup	Electronic Arts	PS2/Xbox
2	LMA Manager 2002	Codemasters	PSX
3	Grand Theft Auto 3	Rockstar Games	PS2
4	Halo	Microsoft	Xbox
5	Super Mario Advance 2	Nintendo	GBA
6	Metal Gear Solid 2	Konami	PS2
7	Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	PS2/Xbox
8	Max Payne	Rockstar Games	PS2/Xbox
9	Champ. Manager: Season 01/02	Eidos	Xbox
10	State of Emergency	Rockstar Games	PS2
11	Monsters, Inc.	Disney Interactive	PSX
12	Pro Evolution Soccer	Konami	PS2
13	Project Gotham Racing	Microsoft	Xbox
14	Harry Potter...	Electronic Arts	PSX
15	Knockout Kings 2002	Electronic Arts	PS2/Xbox
16	Sonic Advance	Sega	GBA
17	Crash Bandicoot XS	Universal Interactive	GBA
18	Dead or Alive 3	Tecmo	Xbox
19	FIFA 2002	Electronic Arts	PSX/PS2
20	Crash Bandicoot: Wrath of Cortex	Universal Interactive	PS2



Anima Forest+ - GC



Virtua Fighter 4 - PS2



PREPLAY

2002 JÚNIUS



Tekken 4



Tekken 4



Summoner 2



Summoner 2



TimeSplitters 2



TimeSplitters 2



Need For Speed Hot Pursuit 2

TEKKEN 4

KLASSZIKUS TEKKEN KIS DOA BEÜTÉSSEL

TÍPUS VEREKEDŐS **KIADÓ/FEJLESZTŐ** NAMCO **MEGJELENÉS** 2002. ŐSZ PAL

Sajnos a Namco elég mostohán bánik az európai Tekken-rajongókkal (de ha ez vigasztal valakit, akkor az amerikaiakkal nemkülönben), hiszen a Tekken 4 majd csak valamikor az ősszel fog megjelenni PAL verzióban. Egy magára valamit adó konzolos újság azonban nem mehet el amellett szó nélkül, hogy időközben Japánban már kijött a játék, úgyhogy ennek örömére rögtönöztünk róla egy kis előzetest.

A Tekken 4 két évvel a harmadik részben lezajlott torna után játszódik. A jó öreg Heihachi – aki nélkül el nem lehet képzelni egy Tekkent sem – továbbra is aljas dolgokon töri a fejét, s ezért rendezi meg az immáron negyedik King of Iron Fist tornát. Legutóbb nem sikerült elfognia Ogrét, ezért most másik utat választ alantas céljai eléréséhez. A saját génjeit kívánja Ogre génjeivel egyesíteni, minek révén egy új életformát akar létrehozni. Legalábbis ez a terv. Heihachi kutatói begyűjtötték Ogre vér- és szövetmintáit, amit a legutóbbi torna színhelyén találtak, s hozzá is láttak a munkához. A kísérlet azonban csúfos kudarcba fulladt. Kiderült, hogy a gének egyesítése nem lehetséges egy harmadik típusú gén, az „ördög gén" nélkül. A harmadik torna végén Jin Kazama legyőzte





Ogrét, amit követően a saját nagyapja repített gyilkos golyót belé, mire Jin átalakult egy szörnyeteggé – ez most Heihachi számára egyértelművé tette, hol is kell keresni azt a bizonyos gént. Azonban bárhogy is kutattak Jin után, nem akadtak a nyomára. Váratlanul végül mégis rámosolyog a szerencse a gonosz vénemberre. Arról értesül, hogy Jin apjának a testét (Heihachi a saját fiát 20 évvel korábban maga dobta be egy aktív vulkán kráterébe) egy bizonyos G Corporation nevű biotechnológiai vállalat lefagyasztva tartja. Ha az unokájában megvoltak a szükséges gének, akkor nyilván annak apjában is jelen vannak – gondolja Heihachi, s katonákat küld, hogy elrabolják Kazuya maradványait. Azonban hatalmas meglepetésére azt kell tapasztalnia, hogy a G Corporation újraélesztette Kazuyát – aki így meglóg a kommandósok elől, s ezután persze bosszúra szomjazik. Neki állít csapdát Heihachi az új torna megrendezésével, az egész Mishima Zaibatsu irányítását ajánlva fel tétnek. Kazuya ugyan maga is tisztában van a kelepcével, de nem lát más esélyt a revansra, s benevez a versenyre. Mint ahogy benevez persze számos más versenyző is...

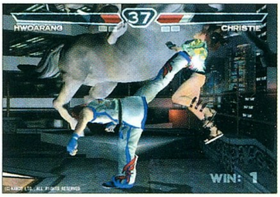
A Tekken 4-ben javarészt a már megszokott harcosok vannak, igaz sajnos kevesebben, mint a Tekken Tagban. Bevallom, jómagam már a játéktemben is eléggé nehezményeztem, hogy hanyagolták a két kedvencemet, Michelle-t és Armor Kinget (utóbbit megölte a forgatókönyvíró), akik pedig igazi veteránoknak számítottak már – de végül is Julia vagy King is beválik helyettük. Szóval ha csökkent is a létszám, vélhetően hozzám hasonlóan mindenki talál magának karaktert.

A következő régi kedvencek választhatók: Hwoarang, Yoshimitsu, Julia Chang, Lee Chaolan (mint Violet), Ling Xiaoyu, Lei Wulong, Kazuya Mishima, Paul Phoenix, Jin Kazama, Nina Williams, Bryan Fury, Heihachi, King, Marshall Law, no és a két mackó, Kuma és Panda. Az öreg harcosokon



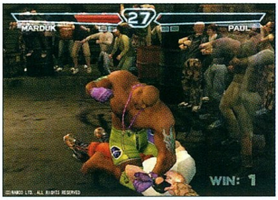
kívül plusz van négy új figura: Craig Marduk, a robosztus, izomagyú Vale Tudo harcos; Christie Monteiro, aki a táncos harcművészetnek, a capuerának a gyakorlója, s mellesleg Eddy Gordo tanítványa; azután indul még Steve Fox, a brit boxoló; végül Combot, a harci robot, „aki" Violet cégének a csúcsterméke, s épp tesztelés alatt áll. Marduk pankrátoros stílusa Kingéhez áll elég közel, Christie természetesen Eddy utóda a játékban, Combot legfőbb erénye pedig a mások leutánzása, ezért teljesen új harcmodort tulajdonképpen csak Steve képvisel az újoncok közül. Az ő stílusa viszont olyannyira új, hogy azt talán egyetlen Tekkenes se fogja díjazni. Történetesen neki egyáltalán nincs rúgása. Rúgások helyett ő a kitérések és az elhajolások nagymestere.

Mivel a mozdulatok gyakorlati kipróbálásra egyelőre még úgyis sokat kell várnunk, a mozgások részletezésébe még nem mennénk bele. Viszont azt elárulhatjuk, hogy általánosságban mire lehet felkészülni. Nos nagyon úgy tűnik, hogy a játék gyorsabb lett. Talán ezzel áll összefüggésben, hogy a mozgások időzítése sem teljesen a régi. Bizonyos karakterek esetében szinte teljesen













újra kell tanulni mindent. Azután olyan új mozgások is be lettek iktatva, amelyekhez hasonló egyáltalán nem volt a korábbi részekben. Az egyik mindenki által alkalmazható új technika a pozícióváltás. Megragadva az ellenfél karját átránthatjuk a másik oldalra. Figyelembe véve, hogy ezúttal sarokba tudnak szorítani minket, ez a mozdulat felettébb hasznos tud lenni a szorult helyzetekben – a korábbi részekben viszont nem lett volna értelme.

A sarokba szorítás persze nem lenne lehetséges valódi 3D-s hátterek nélkül, s ezzel akkor el is érkeztünk a legfontosabb újdonsághoz. Mint emlékezetes, a Tekken Tag Tournamentben egy kicsit meg volt „trükközve" a 3D-s helyszín: a küzdőtér – vagyis a talaj – el volt különülve a háttérelemektől, és diszkréten mindig úgy volt csúsztatva, hogy sosem lehetett beleütközni a környező falakba, vagy épp az öklüket rázó szurkolókba. Nos ez a Tekken 4-ben már nincs így. Teljesen 3D-sek a tájak, magyarán a Dead or Alive 3 arénáihoz hasonlóan – bár sajnos azért nem annyira – interaktív a terep. Az utcán verekedve például odalapíthatjuk az ellenfelet egy kirakat üvegére, vagy széttörhetünk a fejével egy telefonfülkét. A fedett területeken – mint amikor egy parkolóházban folyik az adok-kapok – még a plafon is oszthat pofonokat. A játék egyik legcsodálatosabb háttéreleme egy lovas szoborcsoport egy felhőkarcoló tetején, ami szintén aktív résztvevőjévé (vagy helyesebben fogalmazva inkább áldozatává) válhat a küzdelemnek, hiszen vandál módon teljesen szétbombázhatjuk – természetesen az ellenfél koponyáját/hátát használva pörölynek. A helyszínek tehát most nem csak a hangulatukban különböznek, hanem kihatással vannak a bunyóra. A beszorítással egy új taktikai elem lépett a játékba. Ha valakit odaszegeznek a falhoz, azt nagyon keményen meg tudják kombózni, majd miután összeesett, még a földön is rugdoshatnak rajta párat… Éppen ezért már csak az sem mindegy, mekkora terület áll a rendelkezésünkre. Ha például nem lehet hátrálni, vagy kényelmesen elbukfencezni, az határozottan kedvez az olyan „rúgógépeknek", mint Hwoarang (Nem rúgógép, hanem taktikus harcos – Grath) vagy Law. Márpedig amellett, hogy vannak kifejezetten tágas arénák, vannak roppant apróak is. Egyszer nyílt terepen, egy reptér kifutóján verekszünk, hatalmas utasszállító gépekkel a háttérben, máskor meg szűk raktárépületben, szurkolókkal vagyunk körülvéve. Míg előbbinél csak szerencsével tudnak minket a parkoló repülő futóművére felkenni, addig utóbbinál csak szerencsével tudjuk elkerülni, hogy a tömegről ne állandóan az ellenfél öklébe pattanjunk vissza. Itt érdemes megjegyezni, hogy a széttörhető dolgokon kívül az interaktivitásból olyasmikre is futotta, mint hogy az említett szurkolók eldőljenek, amikor nekik csapódnak a súlyos testek, avagy elfussanak a félre ment rúgások elől. A reptéren bámészkodó szerelők legalábbis vannak annyira elővigyázatosak, hogy időben eliszkoljanak a bunyósok útjából.



A Tekken 4-ben gyakorlatilag ugyanazokat az üzemmódokat rendszeresítették, mint a Tekken 3-ban, tehát sajnos nincs Tag mód (maximum team battle mód, ahol egymás után következnek a csapattársak). A Tekken 4 ebből a szempontból abszolúte hagyományos Tekken, a szokásos lehetőségekkel. Az egyjátékos módban a „sztorizó" mód a lényeg: minthogy alapvetően csak tíz karakter választható, ezen a módon kell végigverekednünk magunkat az egyes karakterekkel, s úgy aktiválódnak a többiek. Valamennyi karakterhez klassz megnyerés-animációk tartoznak, s konkurens Virtua Fighter 4-gyel vagy a DOA3-mal ellentétben a különböző szereplők történetei igényesebben vannak megírva, belőlük kiderül, ki miért szállt harcba, s – a lehetőségekhez képest – egyik sem túl idétlen mese. A sztorizáson kívül van a játéktermi mód, ami kiegészül egy időmérős time attack móddal, van túlélő mód, gyakorlás és tréning (az egyikkel az egyes mozdulatokat tanulhatjuk meg, míg a másikkal edzhetünk), persze kétjátékos mód is választható, és végül nem elhanyagolható a Tekken Force mód sem. Ha netán valaki lemaradt volna a hármas epizódról PSX-en, ez utóbbi egy olyasfajta játékmód, mint az ősrégi, oldalra scrollozódó (Final Fight vagy Double Dragon) akciójátékok voltak, melyeknél egyszerre akár 3-4 ellenfél ront ránk, s csak úgy lehet haladni, ha mindenkit elintézünk. Persze a Tekken 4-ben már ez is nagyon tuti 3D-s terepen zajlik. Jó hosszú utakon araszolva egész kis hadsereget kell elkalapálnunk, melynek katonái akár hatos vagy nyolcas csoportokban is támadnak. A nagyobb szakaszok végén főellenségek várnak ránk, akiket a választható karakterek személyesítenek meg.

A Tekken-sorozat mindig is arról volt nevezetes, hogy minőségileg nagyjából ugyanazt prezentálták otthonra, mint amit a játékteremben lehet kapni a zsetonokért – leszámítva persze a konzolos verziókban felbővített üzemmódok számát. Köszönhető mindez annak, hogy a Namco arcade hardverei igen közel álltak a PlayStation hardveréhez, illetve állnak most a PS2-höz. Ez a hagyomány szerencsére a Tekken 4 „személyében" is tovább él. Aki tehát megnézi az automatát a játékteremben, az tudja mire számíthat. Lehet csorgatni a nyálat, illetve jobb híján egyelőre beérni azzal – szerencsére több hazai játékteremben is hozzáférhető. Alternatív lehetőségként esetleg meg lehet rendelni a japán PS2-változatot (bár ahhoz ugyebár import gép is szükséges), vagy… de inkább nem fűzöm tovább a gondolatot. Ejnye no, az európai játékkiadások bosszantó huzavonája néha bűnös gondolatokat ébreszt az emberben.

Első benyomások

★★★★★ – **Potenciális sikervárományos**

Már időszerű volt, hogy a Tekken is „valódi" díszletek közé kerüljön, és ezt a Namco remekül megoldotta.

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT

100%



SUMMONER 2

AZ ISTENNÉ VÁLÁS KÉZIKÖNYVE

TÍPUS RPG/KALAND KIADÓ THQ FEJLESZTŐ VOLITION MEGJELENÉS 2002. ŐSZ

Mind az USA-ban, mind Európában a PS2 debütálásával együtt, launch title-ként dobta piacra a THQ a Summoner című RPG-jét. A PAL-verzió egy jó éve jelent meg, és a maga idejében az egyik legjobban várt PS2-es RPG-nek számított, de (a szövevényes sztori ellenére) összességében átlagos prezentációja miatt megrezegtette a lécet – ennek megfelelően a fogadtatása is vegyes érzelmeket keltett. A Volition fejlesztőcsoport anno még PC-n, a Descent: Freespace című 3D-s űrhajó szimulátorral alapozta meg a hírnevét, de azóta már az új Sony-konzolon is letették a névjegyüket, (a Summoneren kívül) a Red Faction névre hallgató FPS-el. Akinek még nem állt össze a kép, vagy esetleg nem ismerné az első részt, annak most nyitjuk fel a szemét: egy teljesen háromdimenziós fantáziavilágban játszódó szerepjátékról van szó, melyben külső nézetből irányítjuk hőseinket. Aki bírja az angolt, az már a címből megneszelhette (summoner magyarul idézőt jelent), hogy központi szerepet foglalnak el a játékban a különféle, nagyhatalmú és erejű, varázslat segítségével megidézhető teremtmények.

A történet húsz esztendővel az előző rész befejezte után játszódik. Az első rész főhősének, Josephnek a sorsa beteljesedett: egyesítve a nyolc idéző-gyűrű erejét, egy Urath nevű istenné avanzsált. A folytatásban – Medeva és Orenia helyett – már ugyanannak a világnak a túlsó felén, egy másik kontinensen, a Halassar, Galdyr királyságokban és Munari városában szövődik a történet. Az ősi időkben a Laharah nevű istennő elültetett egy magvat, melyből a helybéli Országimázs-központ, azaz Eleh fája, minden teremtés forrása hajtott ki – és mellékesen megteremtette az Elsőszülöttet is, aki viszont Halassar birodalmának alapítója lett. Hosszú korokon át, bölcs királyok uralták az országot, akik mindvégig az istennőhöz hűen kormányoztak. Egy zord napon azonban hatalmas vihar tört ki, amely elpusztította Eleh fáját. Csőstül gyütt a baj: az előző affér tetejében Laharah is lelépett, de előtte persze megígérte, hogy visszatér és meggyógyítja a fát. Ezután persze – jó RPG-hez hűen – Halassar uralkodói letértek az igazság útjáról, és a Laharah istennő iránti istentiszteletek ördögi és perverz szertartásokká alakultak át. Ők voltak az első Nhuvasarimok, azaz nekromanták, akikkel már az első részben is összefutottunk. A szomszédos birodalom, Galdyr akkori uralkodója, I. Githrian azonban szétcsapott a gonosz erők közt, és visszaállította a Laharah-hitet. Ekkoriban születtek az első próféciák arról, hogy a birodalom egyszer újra régi fenségében csillog majd, egy szép napon az istennő is visszatér, és véglegesen elpusztítja a gonoszt. Ezek az írások végül a Jóslatok Könyvében lettek összegyűjtve.







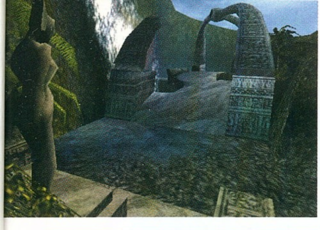
A Galdyr Királyság két ezredéve küzd – több-kevesebb sikerrel – a szomszédos államokkal, per pillanat II. Azraman király uralkodik azon területek felett, ami a birodalmából és Halassarból megmaradt. 20 évvel ezelőtt, Joseph istenné válásának idején, a királyság egyik eldugott hegyi falvacskájában megszületett egy gyermek, akit Laharah főpapja az istennő reinkarnációjaként aposztrofált és rögtön magához is vett. Milliók és milliók követték a leánykát a jóslatok beteljesülése és a Paradicsom eljövetelének ígéretében, köztük II. Azraman testvére, Taurgis is. Lévén két dudás nem fér meg egy csárdában és a király egyben kívánta tartani birodalmát, kitört a háború, melynek végén Halassar újra elnyerte függetlenségét, a csöppség pedig 4 (azaz négy!) évesen elfoglalta a trónt.

Főhősünk meglepő módon hölgy, és még ennél is meglepőbb módon nem is csak egy egyszerű kalandor vagy mezei lovag – ugyanis magát a Megváltót irányítjuk a játékban. Arulják el végre a nevét is, és mindjárt kiderül, miért is kerültem ilyen kínosan egészen eddig. Még nem teljesen tisztázott ugyanis, hogy hívják: egyes (újabb) források szerint Pava, a hivatalos FAQ (ez még régebbi datálású) azonban Maiaként említi. Mindegy, a sztoriban ez úgysem fog főszerepet játszani, úgyhogy mi maradjunk a Maia-nál, aztán ha a kezünk közt lesz a program, majd úgyis meglátjuk. Egy azonban biztos: a Volitionnél nem sokat cicóznak a kalandjátékok befejezését illetően, ugyanis a célunk – a próféciák beteljesítésével – most is az istenné (azaz Laharahhá) válás lesz. Ezenkívül egyébként nem sok kapcsolódási pont lesz a két játék között, tehát az is nyugodtan nekikezdhet, aki a Summoner első részét még csak hírből sem ismeri. Egy aprócskának tűnő, de lehet, hogy a történet alakulásában később fontos szerepet játszó momentumot még megemlítenék: Maia népe Laharahot egy jóindulatú, teremtő lényként tiszteli, míg Joseph kultúrájában ugyanő a halál gonosz istennője.

Egy – sokkal fontosabb – különbség, hogy míg a fejlesztők az első rész világának megalkotásához az ihletet a középkori Európa és Japán kultúrköréből merítették, addig ebben a részben (noha sok idő nem telt el, csak a képzeletbeli távolság hatalmas a két helyszín közt) már újabb dimenziókat is megnyitottak. Aho-













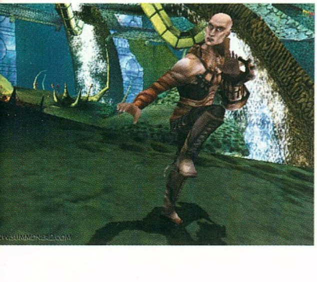
gyan haladunk előre a történetben, új fajokat, bizarrabbnál-bizarrabb szörnyeket és új dimenziókat fedezhetünk fel, az egyik fejlesztő egy interjúban pedig még azt is elárulta, hogy néminemű sci-fi beütés is lesz a játékban, robotokkal és lőfegyverekkel. Megmondom őszintén, nekem itt egy kicsit lelohadt a lelkesedésem: jobban szeretem, ha egy klasszikus fantasy-történetbe nem kevorednek bele technokrata szálak, de ez egyrészt szigorúan a magánvéleményem, másrészt ettől még elsülhet jól is a dolog.

Maia idéző képessége a végzetével van szoros kapcsolatban – megvan az ereje és a tudása ahhoz, hogy az Aosin, az istenek nyelvén írjon. Az Aosi egyben tehát a teremtés nyelve is – ha leírjuk ily módon pl. a "fa" szót, ezzel létrehozunk egy fát. Az isteni erőt és tudást hősnőnk az ún. rúna-kövekből nyeri, melyek a világ számos pontján szétszórva hevernek. Az ismeretlen eredetű kövek mindegyikébe egy Aosi nyelven íródott rúna van belevésve, ezeket fellelve és elovasva Maia megtanulja megidézni a teremtményeket. A folyamat egyébiránt nem teljesen szokványos metodikával zajlik: tulajdonképpen nem a semmiből (avagy mannából) teremtünk egy lényt, hanem Maia önmagát transzformálja, változtatja át egy másik élőlénnyé. Azért az isteni erőnek ez is egy éppen elég hatásos megnyilvánulása, nem igaz? Amellett, hogy kiválasztott és nagyhatalmú uralkodó már a kezdetek kezdetén, a királynő azért csak az Odoni faj (ők Halassar és Galdyr őslakosai) egy képviselője, ezáltal természetes vonzódást érez a tűz és a tűzalapú varázslatok iránt.

Egy valamirevaló szerepjátékban azonban – mégoly hatalmas erők birtokában is – egyedül nem sokra mennénk, röviden bemutatom tehát a többieket is. A végzet felé vezető utunkon összesen hét másik társ csatlakozik hozzánk, akik közül a játékos egyidőben hármat irányíthat. Sangaril szintén a gyengébbik nem tagja, bár ez egyáltalán nem vehető rajta észre. Orgyilkos, aki saját klánját árulta el azért, hogy Maia életét megmentse – benne egy igaz és irántunk teljesen elkötelezett társra lelhetünk. Kiválóan ért a különféle halálos löttyök kutyulásához, melyeket vízi állatok mérgéből állít elő, és abban is profi, ha észrevétlenül valaki háta mögé kell lopózni, majd fejbecsapni egy ólmosbottal. Taurgist már futólag említettem, ő tehát egy herceg, Maia riválisának, a királynak az öccse, személyesen vezette győzelemre seregeinket a Halassar függetlenségéért vívott harcban. Szenvedélye a történelem, de a könyvtárak ódon papirosai és kötetei mellett a fegyvereket is ugyanolyan elánnal forgatja. Krobelus Urath egy fiatal misszionáriusa, célja, hogy rendjén belül minél magasabb pozícióba emelkedjen. Eleinte nem lesz haver, ugyanis Medeva földjéről egy kereszteshadjáratot vezet Halassar ellen, de később csatlakozik hozzánk – ezenkívül egy nagy titkot is ismer, ami Maia sorsával kapcsolatos. Morbazan gladiátorként próbált szerencsét Munari város arénájában, és – jóllehet hatalmas és erős – mégis leginkább a mágiát használja alapvető eszközként a konfliktushelyzetek megoldásánál. Származása már sok spekulációnak szolgált az alapjául, de lélekpusztító tevékenysége legendás hírű. A titokzatos isten, akit csak a "Láthatatlan" néven emlegetnek, hozta létre – ismeretlen okból – a furcsa technikai entitást, Iarit. Fém-csontvázára integrált energiafegyvereivel harcol, és speciális drágakövekből nyeri az ezek működtetéséhez szükséges naftát. Neru herceg is érdekes karakter lesz: nevének emlegetése évszázadok óta rettegést ébreszt a hajóskapitányokban és a tengerparti települések lakóiban. Egyesek egy különleges, víz alatti szörnynek tartják, mások szerint egy sárkány, aki az Éjfél Tengerének egy elhagyatott szigetén él, de az is előfordulhat, hogy csak egy közönséges halandó. Titokzatos figura, ennyit azért tudunk róla. És végül, de nem utolsósorban visszatér a jó öreg Yago, aki az első részben Joseph tanára volt. Az Aosi nyelv nagy tudósa lányát, Rosalindot (szintén ismerős arc), a Iona apátság főpapnőjét keresi, aki nyom nélkül eltűnt.

Ezzel a csapattal karöltve kell tehát szembeszállnunk a ránk leselkedő veszélyekkel, amelyek igen hosszú történetet alkotnak. Galdyr királya nem szívesen lát minket az élők sorában, Urath seregei betörésre készen állnak a határainkon, Munari város katakombáiban a titokzatos Láthatatlan fortélyos és sötét konspirációkat szövöget – mindenki mindenkivel baljóslatú összeesküvést készít elő és ördögi terveket eszel ki az elpusztításunk érdekében. Egy tolvaj kifosztja a szentélyünket és elcsalnak minket az Éjfél Tengerére is – kalandban és izgalomban tehát bőséggel dúskálhatunk.

Az ellenfeleinkkel valós idejű csatákat fogunk vívni – ennek érdekében teljesen újraírták a harcrendszert, hogy minél tökéletesebben alkalmazkodjon a többfős küzdelemhez. Harminc különböző képzeletbeli, egzotikus helyszínt járhatunk be, köztük trópusi szigeteket, jégbarlangokat, misztikus városokat. Az első részhez hasonlóan több száz szereplővel (NPC) beszélhetünk – és nyilván milliónyi mellékküldetést is teljesítenünk kell, ha hűek maradnak a sorozat szelleméhez (amikor az első részt gyűrtem, előfordult, hogy nem fért ki a a képernyőmre (PC-n!) a küldetések egysoros címe, annyi volt belőlük). Tizenkét megidézhető lény (illetve transzformáció) lesz összesen, köztük olyan beszédes nevűek, mint a Blade Of Sand vagy a Blood Juggernaut. Mint írtam, egyszerre három karaktert irányíthatunk, és egy speckó menüben állíthatjuk össze a varázslataikat, felszerelésüket és sorrendjüket (gondolom, a Final Fantasy X azért megihlette egy csöppet az alkotókat...). Az RPG-ben már megszokott tapasztalati pont gyűjtés is itt lesz, ezekből a különleges képességeinket (varázslatok, lélekszívás, méregkeverés) tuningolhatjuk majd nyakra-főre. Egyszóval minden adva egy jó kis szerepjátékhoz – már ami a belbecset illeti, reméljük, hogy a külcsínnel sem lesz semmi gondunk (bár az eddig publikált képek nem keltettek bennem valami hihetetlenül lehengerlő benyomást) – és akkor idén ősszel nem csak mi emelkedhetünk isteni magasságokba, hanem a játék készítői is.





Első benyomások

★★★ – **Majd meglátjuk**

Reméljük kiforrottabb lesz, mint elődje és a helyenként furcsának ható újítások nem vágják tönkre – ebben az esetben egy nagyszerű RPG-vel gazdagodik a PS2-es kínálat.

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT

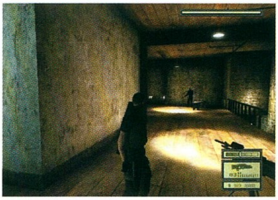
60%

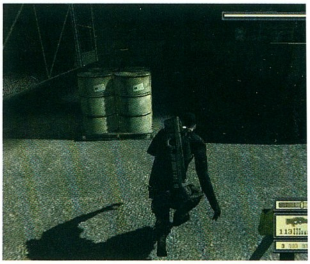
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

VESZÉLYBEN A METAL GEAR SOLID 2 TRÓNJA?

TÍPUS FPS KIADÓ RED STORM FEJLESZTŐ UBI SOFT MEGJELENÉS XBOX 2002. ŐSZ NTSC PS2, GC 2003. ELEJE







Tom Clancy érdekes egy figura: nem csak elismert és népszerű író, a politikai krimik nagymestere, de tevékenyen részt vállal a saját maga alapította fejlesztőcég munkájában: az ő könyvei adják a hátterét a programoknak, és általában a küldetések felépítésében is segítséget nyújt a designereknek. Az egész a Tom Clancy's Rainbow Six-szel kezdődött, még 1998-ban – azóta már öt másik, Clancy nevével fémjelzett kommandós program jött ki PC-n, no meg számtalan konzol-átirat (nemrég jelent meg például GameBoy Advance-ra a Rainbow Six: Rogue Spear).

Tom Clancy eddigi játékainak mindig központi elemét képezte a csapatjáték, mindig egy parancsnok szerepét vehettük át, és egyrészt megtervezhettük az akciót, másrészt bevetés közben is adhattunk parancsokat egységünk tagjainak. A Splinter Cellel ez a játékmenet a múlté, a RedStorm egy új területre akar behatolni, a lopakodós kémjátékok közé. Ezt a területet jelenleg a Metal Gear Solid uralja, nem véletlen, hogy a Splinter Cellt ilyen későn mutatták be (már másfél éve áll fejlesztés alatt), nem akartak vele szégyent vallani.

A főszereplőt Sam Fishernek hívják, és ő egy ügynök, mégpedig a lehető legtitkosabb fajtából. Az amerikai Nemzetvédelmi Hivatal irányítása alatt álló, csak néhány igen nagyhatalmú ember által ismert Third Echelon nevű terroristaelhárító csoport tagjaként Sam meglehetős hírnevet vívott ki magának, a szakmában mindenki elismeri képességeit. A Third Echelon ügynökei szinte teljhatalommal vannak felszerelve, bizonyos – ám széles – határok között bármit megtehetnek. A pontos történetről egyelőre nem szivárogtatott ki semmi információt sem a fejlesztőcsapat, sem a kiadó; az viszont biztos, hogy a program ezen tekintetében nem lesz gyenge, hiszen Mr. Clancy írta a nagy részét. Az mindenesetre biztos, hogy legalább 14 küldetés kap majd helyet a DVD-korongon és egyrészt a kívülről Amerikára törő söpredék ellen kell felvennünk a harcot, másrészt pedig a korrupt vezetők ellen.

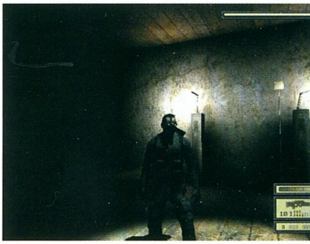


Küldetéseink szinte semmiben nem fognak hasonlítani a RedStorm eddigi játékaiban tapasztaltakra: itt egyedül kell helytállnunk; nincs előzetes tervezgetés, nincsen több csapatnyi emberünk, és ebből kifolyólag ha egyszer meghalunk, akkor kezdhetjük újra a pályát (a korábbi játékokban bebújhattunk valamelyik katonánk bőrébe, ha az eredetileg általunk irányított fazont lelőtték). Az egyes küldetésekben nem csak egyféle teendőnk lesz, hanem egy-egy misszió több alfeladatból fog állni. Sam egyik, a nyilvánosságnak bemutatott akciójában például az volt a feladat, hogy be kell lopakodni egy titkos üzembe, meg kell szerezni a terhelő bizonyítékként funkcionáló titkos iratokat, alá kell aknáznunk a gyár bizonyos pontjait, majd el kell menekülnünk a rövid időn belül felrobbanó épületből. Már ez alapján is látható, hogy a változatosságra nem lesz panasz. Remélhetőleg minden pályát sikerül megcsinálni ilyen izgalmasra.

Az is jelentős változásnak számít, hogy míg az eddigi Clancy játékokban szinte mindig az volt a feladatunk, hogy a lehető legnagyobb tűzerőt alkalmazva vadásszunk le minden közelben levő gonosztevőt, addig a Splinter Cellben az lesz a fontos, hogy ne vegyenek észre minket az őrök. Ez persze nem azt jelenti – ami szerintem egy rendkívül ócska megoldás –, hogy ha meglátnak minket, akkor Game Over, és a küldetést kezdhetjük újra, hanem azt, hogy akkor a katonák riasztják társaikat, és hamarosan egész brigádok indulnak felkutatásunkra. Pontosan ezért változott meg felszerelésünk, a hatalmas pusztítást – és ezzel együtt zajt – okozó gránátok, golyószórók és egyéb durva fegyverek helyett csöndes gyilkoló-szerszámokat fogunk magunkkal cipelni, hangtompítóval felszerelt cuccokat, késeket. Sőt, néhány olyan eszközünk is lesz, ami nem feltétlenül halálos sebzést okoz. Ilyen például a tézer névre hallgató darab, ami egy elektromos fegyver. Igaz, hogy nem lőhetünk vele túl messzire, viszont ha talál, akkor az áldozat úgy érzi magát, mint akibe villám csap (félmillió volt üti meg), és néhány órára leheveredik alukálni egy kicsit – optimális esetben mire felébredne, mi már egy küldetéssel odébb vagyunk. Lesz egy kis sokkolónk is, amit ugyan csak testközelből lehet használni, viszont ehhez ugye nem kell lőszer.

Samnek igen nagy figyelmet kell fordítania







az észrevétlenségre, ezt a csendes gyilkolás mellett mással is elérhetjük. Fontos lesz például az, hogy a hullákat és az ájult testeket elrejtsük: csakúgy, mint a Metal Gear Solid 2-ben, itt is riadóznak a katonák, ha egy tetemre bukkannak. Az is igen fontos lesz, hogy kihasználjuk a terep adottságait: ez nem csak annyit jelent, hogy jó, ha árnyékban maradunk, de azt is, hogy szinte mindenhová felmászhatunk. Nem kell tehát egy kapu előtt trónoló őrbrigád leirtásán fáradoznunk, hanem jól körül kell néznünk, valahogy biztos be lehet még jutni. Átmászhatunk a kerítéseken, felkúszhatunk a villanypóznákon és egyensúlyozhatunk a vezetékeken, de a vastagabb csöveken akár át is lajhár módjára is átmászhatunk. Egy eddig csak az amerikai B-kategóriás akciófilmekben szereplő mozdulatot is alkalmazhatunk: befeszíthetjük magunkat két fal közé, és így akár egy kürtőben is felevickélhetünk ebben a kényelmetlen testhelyzetben. Néhány kicsiny, de annál hasznosabb mozdulat is helyet kap a programban, mint például az, hogy lépkedhetünk lábujjhegyen, kileshetünk a falak mögül (sőt, ki is tudunk lőni ilyenkor), megpróbálhatunk csendesen leugrani (illetve földet érni) a magasabb helyszínekről. Mivel igazán akkor érdemes lopakodni, ha tudjuk, hogy mit kell elkerülnünk, ezért igen nagy figyelmet fordítanak a fejlesztés során arra, hogy az ehhez szükséges információkat megkapjuk. Bármikor használhatjuk például az éjjellátó szemüvegünket, vagy éppen



a hőérzékelőt; utóbbi a vékonyabb falakon is keresztüllát. Természetesen mindegyik verzió támogatja majd valamelyik Dolby-szabványt, és a surround hangzást, így már messziről, a speciális felszerelések használata nélkül is felfedezhetjük ellenségeinket.

A játék megjelenítéséért a legújabb Unreal-motor a felelős; ugyanaz, ami az októberben megjelenő Unreal Championshipet is hajtja. Ebben a játékban leginkább az árnyékok megjelenítése volt a középpontban, úgyhogy az engine ezért felelős részét teljesen átdolgozták, remélhetőleg képeinken is látszik, hogy milyen realisztikus hatást tudtak ezzel elérni. Hogy ezeket az árnyékokat minél jobban kihasználhassuk, egy kis mutató jelzi a képernyőn, hogy mennyire vagyunk láthatóak – ilyesmire eddig csak a PC-s Thief-sorozatban volt példa. Amennyiben túl fényesnek találunk egy környéket, akkor gondoskodhatunk az elsötétítésről: minden





lámpát kilőhetünk a játékban.

A Ubi Soft kiemelt programként kezeli a Splinter Cellt, akkora reklámot igyekeznek biztosítani neki, mint amekkorát a Rayman 3 fog kapni. Persze ez nem jelentene semmit, ha a játék ócska lenne – de úgy tűnik, hogy ez nem így van. Az egyik legrangosabb online lap egyenesen úgy vélte, hogy a program nagyon úgy néz ki, mint ami jobb lesz, mint a Metal Gear 2. (Tették mindezt egy olyan verzió alapján, amiben még nem szerepeltek olyan dolgok, mint a túszejtés, kifinomult mesterséges intelligencia, vagy sokféle fegyver.) Mi ilyen messzire egyelőre nem mennénk, de azért nagyon reméljük az E3-on találkozunk a játékkal.



Első benyomások

★★★★★ – **Potenciális sikervárományos**

Remélhetőleg zökkenőmentesen sikerül az átmenet Rainbow Six-ből Metal Gear Soliddá

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT

40%

THE SATURN OF ALL FEARS

Tom Clancy legújabb könyve alapján készült el az a film, melynek bemutatója május 31-én lesz az Egyesült Államokban. A film két főszereplője a háromszoros Oscar-jelölt, Golden Globe-díjas Morgan Freeman és Ben Affleck lesznek, a sztori a Szovjetunióból eltűnt kisméretű atombomba körül bonyolódik. A Splinter Cellel ellentétben ez a játék a régi Clancy-programokhoz hasonlít, itt is egy kommandót kell irányítanunk, összesen 11 küldetésen át. A



program nem a megszállott játékosoknak készül, hanem azon hétköznapi embereknek, akiknek tetszett a film: épp ezért a PC-n megjelent Ghost Recon motorjával működik (nem kellett sokat dolgozni rajta), és lesz egy könnyű fokozat is, ahol szinte lehetetlen lesz elhalálozni. A játék mindhárom új konzolra megjelenik, de a képeink egyelőre a PC-s változatból valók.



TIME SPLITTERS 2

REVOLÚCIÓ AZ EVOLÚCIÓÉRT

TÍPUS FPS KIADÓ EIDOS FEJLESZTŐ FREE RADICAL DESIGN MEGJELENÉS 2002. ŐSZ

Az elkövetkezendő hónapokban igazán nem panaszkodhatnak majd azok, akik az FPS játékokat preferálják. Itt van már karnyújtásnyira a második világháborús Medal of Honor Frontline, vagy a titkosügynökös No One Lives Forever, és a kissé kusza sztorival rendelkező TimeSplitters 2-re sem kell már nagyon sokat várni. Noha a felsorolásból valószínűleg ez utóbbi kelt a legkevesebb izgalmat, azért nem szabad teljesen félvállról venni a dolgot, elvégre a játékot fejlesztő Free Radical Design olyan emberekből verbuválódott, akik híres Rare-ből váltak ki, s akik már olyan örökérvényű darabbal bizonyítottak, mint az N64-re készült Goldeneye 007.

Tulajdonképpen a TimeSplitters első részével sem vizsgáztak olyan nagyon rosszul. A játékuk rövid ideig a legjobb FPS-nek számított PS2-re, s nemcsak azért, mert egyszerre jelent meg a hardverrel. Noha értelmes kerettörténettel és intelligens ellenfelekkel nem nagyon büszkélkedhetett, de multiplayerben irtózatosan jó volt.







Remélhetőleg persze a folytatásnak már nem csupán ez lesz az egyetlen pozitívuma. Jó hír, hogy a fejlesztők már eleve több sztorit ígérnek, ami az elődből szinte teljességgel hiányzott. Eddig mindössze annyit lehetett tudni, hogy vannak a TimeSplitterek, vagyis egy idegen faj képviselői, akik az idő és tér korlátjain túlról kedvükre babrálhatnak az idősíkokkal. Bizonyos elátkozott kristálydarabokkal évszázadokon keresztül gonosz szándékkal manipulálták az emberi történelmet, de aztán amikor felfedték a kilétüket, s átléptek a mi világunkba, megfelelő ellenfelekre találtak: erről szólt a TimeSplitters első része. Különböző idősíkokban, különböző emberekkel irthattuk a manipulált zombikat, katonákat, robotokat, és egyebeket. A kissé felületesen odavetett sztori arra kétségtelenül jó volt, hogy nagy mozgásteret biztosítson a karakterek és a pályák tervezőinek, de az egész sajnos nem igazán volt átélhető – azaz hangulatos. Ezt akkor azzal magyarázták, hogy a játéknak el kellett készülnie a PS2 kiadásáig, s inkább a többjátékos módra koncentráltak. Az alkotók maguk fogalmazták így nemrégiben: *„Csalódtunk önmagunkban. Az egyjátékos mód sekélyes lett. Viszont éppen ezért most az a nagyszerű a TimeSplitters 2-ben, hogy hozzáadtunk minden lehetőséget, erősen a történetmesélésre koncentrálva, ami így nagyságrendileg kiforrottabb lett, mint korábban."*

A folytatásban most egy hivatalosan nem létező techno-katonai csoport tagjaként kell működnünk, s meg kell találnunk, illetve ki kell nyírnunk az időportál technológia felfedezőit, vagyis – a változatosság kedvéért – a TimeSplittereket. A gonosz idegenek magát az evolúciót akarják megváltoztatni, minek következtében egyszer mondjuk 1850-ben, a Vadnyugaton kell rendet raknunk, másszor a jelen egy nagyvárosában, amit géppisztolyos gengszterek és egyéb bűnözők leptek el, s az is előfordul, hogy a jövőbe látogatunk, ahol robotok uralkodnak. A két fős csapatunk egyik tagja egy csinos leányzó, míg a másik egy jól megtermett katona, ám valahányszor egy új idősíkba látogatunk, mindig egy új karakter bőrébe bújhatunk bele. (Amint az az utóbbi években nagy divat, többnyire nőkkel lehetünk.) A lényeg az, hogy az aktuális helyszínről valamennyi időkristályt összegyűjtsünk, s visszajuttassuk a saját időnkbe, mielőtt még a TimeSplitterek véghez vihetnék az aljas tervüket.

Nos, első olvasatra a sztori szinte tökéletes másolatának tűnik az első résznek (sőt második is), viszont ami mégis új benne, hogy mindenütt lesz valami szöveges felvezetés, s jóval több közjáték fog lejátszódni a küldetések között, sőt alattuk is. Az elmondott történet most csak az alaphelyzet, s menet köz-



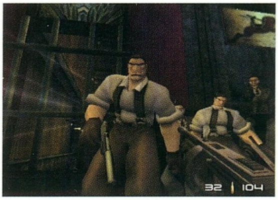






ben egyre több és érdekesebb dologra derül fény. Az új rész már cseppet sem csak egy agyatlan lövöldözés, sokkal inkább egy Goldeneye-féle kaland. Ezúttal már csak a küldetések rendszerén is meglátszik, hogy Goldeneye-os veteránok dolgoztak a programon: James Bond játékához hasonlóan a választott nehézségi szint nemcsak az ellenség tudására van befolyással, hanem a küldetések bonyolultságára is. Először mindenütt csak a legkönnyebb fokozaton indulhatunk el, melynél csupán pár feladat adódik, majd ha ezt a fokozatot teljesítettük, akkor megnyílik középső szint, ahol már több a teendő, s azt végigjátszva indulhatunk a legprofibb szinten. Az egyes küldetéseken tehát minimum háromszor érdemes végigmenni – addig legalábbis nem mondhatjuk el, hogy már mindent láttunk. A sztori módban az külön jó móka, hogy nemcsak egyjátékos módban göngyölíthetjük fel a szálakat, hanem választható kooperatív mód is, melynél a küldetések még kiegészülhetnek további extra feladatokkal.

Maga az akció persze részben (és nem is kis részben) azért továbbra is arról szól, hogy „lőj mindenre, ami mozog és juss el a következő szintre". Na persze mi másról is szólhatna egy FPS? Hogy teljes legyen az örömünk, lesz mindenféle gazfickó, akiknek



az életéért nem kár: kémek, banditák, robotok, stb. Ezen teremtmények valamivel több AI-val büszkélkedhetnek, mint a korábbi rész ellenségei, tulajdonképpen személyiségekkel igyekeztek felruházni őket. Vannak lassú mozgású, nehézkes ellenfelek, és vannak, akik roppant könnyedek. De ami még ennél is lényegesebb: teljesen kiszámíthatatlan, hogyan és mikor lendülnek támadásba.

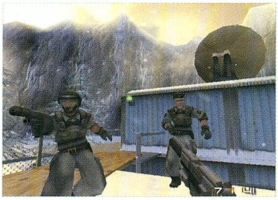


Éppen ezért nyilván nagyobb szükségünk lesz majd a klasszikus FPS taktikákra, úgymint az oldalazásra, vagy a fedezékbe húzódásra, sőt lesből tüzelésre. Utóbbihoz persze mesterlövész puska szükségeltetik. Amint az egy FPS-től elvárható, jónéhány fegyver akad, melyekkel eltérő hatásfokkal gyilkolhatunk. Lövöldözhetünk hangtompítós pisztollyal, shotgunnal, géppisztollyal, vagy épp lángszóróval is – hogy csak néhányat említsünk.



Amennyiben elég akkurátusan célzunk, s így elég gyorsan elvégezzük a munkát, a teljesítményünk díjazásaként újabb és újabb karakterek lesznek választhatók: több mint 90 szereplő aktiválható a játékban.

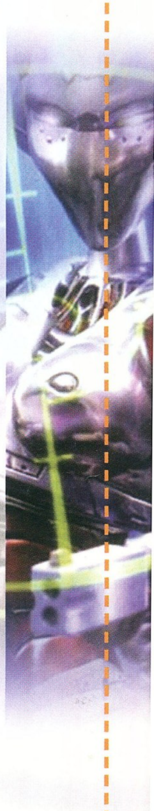
Az első rész óta eltelt két év persze nemcsak a karakterek megnövekedett számában mutatkozik meg. Fejlesztettek a csaták kinézetén is. Számos grafikai effektussal igyekeztek még látványosabbá tenni a tűzharcokat: dinamikus fényekkel, megrázkódó képernyővel érzékeltetik az események sodrását, és a szereplők animációin is javítottak. Most már az arcoknak például mimikájuk is van: a program külön képes mozgatni az ajkakat és a szemeket, továbbá a figurákat alkotó poligonok számát is megnövelték. A sérülési zónákat szintén jobban „figyeli" a játék. Nemcsak arról van szó, hogy a fejet ért találat halálos, hanem vannak például zombik, akiket frankón megszabadíthatunk a fejüktől, s hasonlóképpen a végtagjaikat is le tudjuk szaggatni. Megújult a használható célkereszt is, mely egyszerű, de mégis high-tech benyomást kelt. Újdonság aztán az ún. Temporal Uplink műszer, ami olyasmi, mint egy intelligens térkép. Megmutatja mind a tereptárgyak és az épületek elhelyezkedését, mind az ellenség és a kerülendő biztonsági kamerák hollétét. Jópofa, hogy utóbbiakat nemcsak szétlőhetjük (bár ez is egy megoldás, noha a kamerák számát figyelembe véve elég időigényes), hanem ha sikerül eljutnunk az azokat működtető számítógéphez, akkor ki is kapcsolhatjuk őket. Ugyanakkor bizonyos mozgatható kamerák felett átvehetjük az irányítást. Ez különösképp akkor hasznos mozzanat, amikor a kamerához egy gépágyú is csatlakoztatva van...



Nem utolsó sorban a szintek száma, és azok nagysága is növekvő tendenciát mutat, sőt még a híres nevezetes multiplayer játékon is csiszoltak. A linkkábel ugyan nem tartozik a túlzottan elterjedt kiegészítők közé, mindenesetre a lehetőség adott lesz: akár nyolc gépet is össze tudunk majd kötni egy TimeSplitters 2 partihoz. Ezzel pedig – osztott képernyőn játszva – akár 16 játékos is nyomulhat egyszerre. Még online lehetőség sincs kizárva, jóllehet ezt a fejlesztők nem kommentálták hivatalosan. (Még nem tudni, mennyi igaz a hírből, miszerint az eredetileg tavaszra tervezett kiadást is azért tolták el, mert még tárgyalások folynak a Sony és az Eidos illetékeseivel ez ügyben.) Mondjuk ha lesz is ilyesmi, az valószínűleg úgyis csak az amerikaiakat érinti, hiszen Európában még a PS2-es modem piacra dobásának dátuma sincs tisztázva.

Az eredeti TimeSplitters egyik legtöbbet dicsért bónusz lehetősége volt, hogy a játékos „belekontárkodhatott" a szintekbe, méghozzá viszonylag elég szabadon – ezzel jelentősen megnövelve a játék szavatosságát. Ez természetesen a folytatásból sem maradhatott ki, de most még több dologba „szólhatunk bele" (például még több fegyvert állíthatunk be, s az egyes helyszíneken átpakolgathatjuk a kamerákat, sőt akár a küldetés célpontjait is), ráadásul a szerkesztő kezelőfelülete valamivel átláthatóbb lett. Összegezve tehát mindenen fejlesztettek egy kicsit.

A TimeSplitters első része egy exkluzív PS2 játék volt, s eleinte úgy tűnt, a folytatása is az lesz. Azonban egy áprilisi sajtótájékoztatón büszkén adta hírül az Eidos vezérigazgatója: „Rendkívül izgatottak vagyunk, hogy bejelenthetjük: a TimeSplitters 2 valamennyi következő generációs konzolra meg fog jelenni. Ezáltal az Xbox és GameCube tulajdonosoknak is megadatik a lehetőség, hogy megtapasztalják azt a csodás grafikát és lenyűgöző játékmenetet, amit a TimeSplitters 2 kínál." Nos ez reklámszövegnek nem rossz (minden szentnek maga felé hajlik a keze), de azért arra kíváncsiak leszünk, hogy egy Xbox tulajdonost a Halo után mivel tudják „lenyűgözni". A próféta szóljon az Eidos főnökből!



Első benyomások

★★★★ – **Reményteljes darab**

Akik egyszer már tudtak egy Goldeneyet alkotni, talán meg tudják ismételni a bravúrt.

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT

70%

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2

KÓROS KILÓMÉTERHIÁNY

TÍPUS AUTÓVERSENY KIADÓ ELECTRONIC ARTS FEJLESZTŐ BLACK BOX MEGJELENÉS 2002. ŐSZ



E sorok írója fejet hajt a Gran Turismo-sorozat nagysága előtt, de ennek ellenére van egy másik autós sorozat, aminek nem kevésbé nagy tisztelettel adózik: ez pedig a Need for Speed. Ha van valami, ami egyenértékű egy kiélezett autóverseny megnyerésével, akkor az kétségtelenül az, ha az országutak rémévé válhatunk.

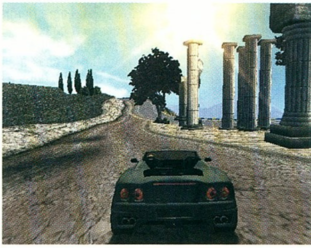
Még 1995 környékén történt, a 3DO néhai konzolján (amit ma már a legtöbben csak hírből ismernek), hogy rabul ejtett a játék: vadul nyomultam a luxus sportautókkal, teljesen átszellemülve a realisztikus környezettől, amilyent addig semmilyen más játékban nem tapasztaltam. Több sávos autósztrádán, vagy épp a havas Alpok kacskaringós útjain repesztettem a koromfekete Corvette-temmel, s miközben próbáltam tartani a tempót egy hozzám hasonlóan őrült gyorshajtóval, az autó csodálatosan áramvonalas formájában épp úgy gyönyörködtem, mint a valósághű civil forgalomban. Csak úgy suhogtak a megelőzött autók, illetve szembe jövő forgalom, majd amikor rosszul számítottam ki egy előzést, hatalmas csattanást követően óriásiakat tudott bukfencezni az autó. Hangsúlyozom: ez volt az első olyan játék, ami teljesen realisztikus fizikán alapult. Már eleve az is nagy szó volt, hogy maguk az autók 3D-s kidolgozásúak voltak, hiszen akkoriban szinte még a textúra fogalma sem volt ismert. A Need for Speed olyan sikeres lett, hogy később készült belőle Saturn- és PlayStation-verzió is, majd az utóbbi platformon egész sorozattá nőtte ki magát: egy erősen felejthető második rész után jött az ismételten telitalálat harmadik rész, amiben a közutakon járőröző rendőrök még több szerephez jutottak, mint az első epizódban. Amint a Hot Pursuit alcím is hirdette: forró hangulatú üldözésekben vehettünk részt, melyeknél a zsaruk falkákban támadtak a gyorshajtókra. A negyedik rész már csak a ráadás volt: ebben ugyanis nemcsak mint üldözött, hanem mint üldöző is a gázba taposhattunk, a megtisztelő rendőri hivatást választva. Sajnos azonban ennél már kezdett látszani, hogy a PlayStation a teljesítőképessége végéhez ért: mindaddig ugyanis fej-fej mellett haladtak a játék konzolos és PC-s változatai, azonban a negyedik résznél a PlayStation-verzió erősen lemaradt – külsőségeiben éppúgy, mint mondjuk a játékmódok választékában.







Meglepően sokáig kellett várnunk, hogy az Electronic Arts végre kiadja a következő generációs NFS-t. Mint az az alcímből is kiolvasható, a vancouveri székhelyű Black Box a (szerintük) legjobb Need for Speednek készíti a folytatását, tehát ismét az áll a játék középpontjában, hogy nekünk jut a „renitens elem" szerepe, akinek a nyomában ott loholnak a rendőrök. A játékban 33 eredeti (licencelt) autómárkával dúlhatjuk fel a közutak nyugalmát, s a nyomunkban szintén a valóságból kölcsönvett felszereléssel fognak nyomulni a zsaruk. Utóbbi meghatározásba nem csak a Ford Crown Victoria – vagy európai helyszín esetén a BMW – járőrkocsi tartozik bele, hanem az olyan trükkös dolgok is, mint amikor helikoptert küldenek utánunk, ami az istennek se akar lekopni rólunk, sőt „leadja a drótot" a kollégáknak, hol vonják ki a tüskéket az aszfaltra, amik egy csapásra véget vetnek az ámokfutásunknak. Hacsak nem vesszük őket észre még az utolsó pillanatban, amiben nagyban segíthet, hogy a mi autónk is fel van szerelve URH rádióval, ami természetesen a rendőrség frekvenciájára van hangolva. Így már előre tudhatjuk, hogy az a bizonyos csapda az útnak mely részén lesz elhelyezve, s mintegy előre felkészülhetünk rá. Noha nem feltétlenül csak a tüskék vethetnek véget az örömteli száguldásnak. Igen agresszív rendőri intézkedésnek leszünk alávetve: a zsaruk nem kímélik a kincstári verdákat, igazi kopók mintájára veszik üldözőbe a prédát – azaz minket. Kőkeményen leszorítják a játékost, kordonokat vonnak ki, s teszik mindezt – az alkotók ígéretei szerint – ismét nagyon élethű fizikai modellezéssel. (Jóllehet ennek ellenére az NFS továbbra is inkább a játéktermi típusú autóversenyekkel hozható rokonságba.)



Abban biztosak lehetünk, hogy a különböző autómárkák eredeti pompájukban fognak megjelenni: erről gondoskodnak az áramvonalas formák, a remek tükröződések a fényezésen, s még olyasmik is, mint hogy a Porschék vagy a Lamborghinik légterelő szár-



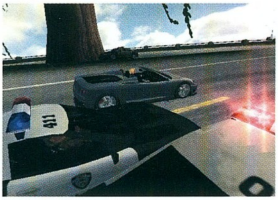


nya nagy sebességnél felnyitódik. Ha végignézünk a már előre kiadott autólistán (ami az egyes autógyárakkal való megállapodásoktól függően még részben változhat), meglepve konstatálhatjuk, hogy a Vauxhall VX220, és az Opel Speedster külön van említve, ami egy sokat mondó érdekesség. Tudniillik Vauxhall néven a briteknél az Opel kerül forgalomba, s ez a két autó elméletileg ugyanaz. Azonban nem véletlenül vannak külön felsorolva: a Black Box munkatársai szépen kimunkálták rajtuk az esztétikai eltéréseket épp úgy, mint a teljesítményükben tapasztalható különbségeket, plusz mindkettő olyan színválasztékban van jelen a játékban, mint ahogyan kereskedelmi forgalomban kaphatók. Ugyancsak külön vannak felsorolva a feltuningolt „HP" autók, melyek nemcsak ütős külsővel, de megnövelt teljesítménnyel, és továbbfejlesztett aerodinamikával büszkélkedhetnek.

A grafikusok mindenben az élethűségre törekedtek, ezért a játékban saját magunkat is láthatjuk: a virtuális megfelelőnk buzgón alászedi a kormányt, vagy épp lenyúl a váltókarhoz – vagyis szépen animálva van a pilóta. Na persze szép is lett volna, ha a gyönyörű cabrio járgányok „önmagukat vezették volna".

A JÁTÉKBAN VÁLASZTHATÓ AUTÓK

Aston Martin Vanquish
Aston Martin Vanquish HP
BMW M5
BMW Z8
BMW Z8 HP
Chevrolet Corvette Z06
Chevrolet Corvette SE
Dodge Viper GTS
Ferrari 360 Spider
Ferrari 360 Spider HP
Ferrari F50
Ford Falcon
Ford Mustang SVT Cobra R
Holden HSV
Jaguar XKR
Lamborghini Diablo
Lamborghini Diablo HP
Lamborghini Murcielago
Lamborghini Murcielago HP
Lotus Elise
Lotus Elise HP
McLaren F1
McLaren F1 LM
McLaren F1 HP
Mercedes CL55 AMG
Mercedes CLK GTR
Opel Speedster
Opel Speedster HP
Porsche Carrera GT
Porsche 911 Turbo
Porsche 911 Turbo HP
Vauxhall VX220
Vauxhall VX220 HP



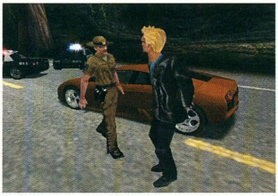
Láthatjuk továbbá azt is, hogy a pilótánk elvétett kormánymozdulatai miket eredményeznek, hiszen a gyönyörű gépcsodákat csúnyán össze is lehet törni.

Az elődökhöz méltóan igen hosszú, változatos – azaz dimbes-dombos, erdőkön, városokon keresztülhaladó – utakon taposhatunk a gázba. Folyami hídon hajthatunk át, tengerpartra tévedhetünk, máskor meg egy vízesés, netán egy kitörni készülő vulkán vonhatja el az útról a figyelmünket. Nagyrészt egyik helytől (várostól) a másikig típusú kihívásokra számíthatunk (szám szerint nyolc ilyen pálya lesz), de lesz négy önmagába hurkolódó „kör" pálya is. A közutakon időnként elágazásoknál kell döntenünk, melyik irányt válaszszuk, amelyeket kitapasztalva egyrészt lerövidíthetjük a menettávot, de ami még ennél is fontosabb: szorongatott helyzetben lélegzethez juthatunk a segítségükkel. Mondjuk úgy teszünk, mintha balra akarnánk fordulni, majd



az utolsó pillanatban jobbra rántjuk a kormányt, ezzel tévesztve meg a rendőröket, akik elcsalinkáznak a rossz irányba.

A játék üzemmódjai nagyrészt az eredeti Hot Pursuit (vagyis az NFS III) mintájára lettek kialakítva, tehát belekezdhetünk egy rögtönzött menetbe, meghatározott kihívásoknak próbálhatunk megfelelni, azután vannak a komolyabb módok, úgymint a bajnokság és a címadó Hot Pursuit, melyekkel új kocsikat és pályákat nyithatunk meg – mert az már csak természetes, hogy a játék első elindításakor még nem választható a legjobb kocsi és a legnehezebb pálya. Összesen 60 különböző tétversenyen indulhatunk, ami ugyan több a megnyerhető pályák és kocsik számánál, de olyasmik is lehetnek a nyeremények, mint egy nagyon baba fényezés. Ezeken kívül még bejelentettek egy ún. Top Cop módot is, ami az NFS4-et idézi majd: rendőrnek állva 30 küldetés erejéig teljesíthetünk szolgálatot.





Ejtsünk pár szót a szabályokról, elvégre nem biztos, hogy mindenki képben van, mit is takarnak a fent említett üzemmódok – főleg akik nem ismerik az NFS III-at. A rögtönzött Quick Race annyit tesz, hogy a gép választja ki mind a saját, mind az ellenfeleink autóját, sőt a pályát is – nem úgy mint a Challenge módnál, ahol mi állíthatjuk össze valamennyi tényezőt. E két üzemmód tehát csak egyszeri menetre adnak lehetőséget, ellentétben a bajnoksággal, ahol egymás után következnek a versenyek, s a cél az, hogy minél jobb pozíciót elérve egyre több pontot gyűjtsünk össze. A bajnokság azonban még mindig nem olyan izgalmas, mint a Hot Pursuit – ugyanis itt jönnek a képbe a zsaruk. A klasszikus NFS felállás szerint nem csupán egy ellenféllel, hanem a rendőrökkel is meg kell küzdenünk. A radaron piros pont mutatja a riválist, zöld a saját autónkat, s az időnként feltűnő kék pontok jelzik, amikor egy fánkzabáló felé közeledünk. A valóságban a hétköznapi gyorshajtók ilyenkor azonnal a fékbe taposnak, viszont ezt mi nem tehetjük meg, elvégre ott van ugyebár az ellenfelünk. Könyörtelen hajsza veszi tehát kezdetét, s csak reménykedhetünk, hogy végül az ellenfelünk lesz az, akit lekapcsolnak. A büntető cédulák ugyan nem jelentik a játék végét (csak ha túl sokat begyűjtünk), de hát az általuk okozott időhátrány szinte behozhatatlan.

Járőrkocsiban ülve természetesen fordított a helyzet: a Cop módnál tehát mi fogjuk osztogatni a cédulákat. A játéknak lesz osztott képernyős, multiplayer része is – remélhetőleg ennél is lesz olyan lehetőség, hogy az egyik játékos rendőrnek álljon.

Az új generációs Need for Speed minden jel szerint a sorozat klasszikus értékeit próbálja kidomborítani a modern platformokon. Bizony platformokon – többes számban –, mert bár nemrégiben még mint exkluzív PS2-játék volt meghirdetve, áprilisban bejelentették, hogy multiplatform játék lesz (Mi több: a Top Cop mód állítólag csak az utóbb kikürtölt verziókban lesz jelen.) Az már az előzetes képeken is látszik, hogy az autók külalakjával nem lesz hiba, jóllehet a terepről ugyanezt már nem mernénk biztosan állítani. Reméljük, még alakítanak rajta, s abban is bízunk, hogy sikerül az élvezetes képfrissítési sebességet megvalósítani. Elvégre nagyok az elvárások egy ilyen patinás cím esetében.

Első benyomások

★★★★★ – **Potenciális sikervárományos**

A Need for Speed már többször bizonyított, ezért már csak az is elég, ha tartják a színvonalat.

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 70%



Az adattárolás jövője
Van-e alternatívája a merevlemeznek?
A CHIP Magazinnak ehhez a számához két CD-ROM tartozik.
Ha hiányoznának belőle, kérje az elárusítótól!
Magyarítsunk alkalmazásokat!
644 Ft
playstation 2 · dreamcast · nintendo 64
Műszaki Magazin



■ PLAYTEST

■ 2002 JÚNIUS



■ Blood Omen II



■ SW: Rogue Squadron II



■ Dynasty Warriors 3



■ Rallisport Challenge



■ FIFA World Cup 2002



■ Deus Ex: The Conspiracy

LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN 2

UTÁNUNK A VÉRÖZÖN

TÍPUS AKCIÓ/KALAND KIADÓ EIDOS FEJLESZTŐ CRYSTAL DYNAMICS MEGJELENÉS 2002.03.28. PAL



Egy kis glyph energia, és szezám mindjárt tárul



Én vagyok a király! Vagy legalábbis leszek...

Nincs könnyű helyzetben az a forgatókönyv-író, akinek egy kerek, lezárt történetet kell folytatnia. Az ilyen próbálkozásokból gyakran szánalmas művek születnek, de azért szerencsére ez nem egészen általános. Itt van például okáért most az új Blood Omen, ami annál is inkább frappáns folytatás, mert az igencsak öregecske játéknak tulajdonképpen már volt folytatása: ugyebár ott van a Soul Reaver első és második részére. Utóbbi miatt már volt is alkalmunk az újságunkban (2002/2) összefoglalni a különös fantasy világ, Nosgoth történelmét, ami a két ellenséges faj, a vámpírok és az emberek sokévszázados párharcáról szól. Míg a Blood Omen azzal ért véget, hogy a vámpírok legkiválóbbja, Kain magához ragadta a hatalmat, nem törődve azzal, hogy felborítja Nosgoth természetes rendjét, addig a Soul Reaver pedig azzal kezdődött, hogy másfél évezreddel később Kain egyik hadnagya fellázadt. De mi volt a köztes időszakban? Annyit tudni lehetett, hogy Kain ezer évig építgette a birodalmát, míg végül Raziel (a Soul Reaver főhőse) romba nem döntötte azt, ám az azt megelőző 500 év mindeddig homályos pontja maradt a történetnek. Ide illeszkedik be a Blood Omen 2 sztorija.

Szépen megkomponált videóval indul a játék: láthatjuk, hogy a vidék egyensúlyát biztosító mágikus pillérek összeomlása után Kain mivel töltötte az idejét. Hatalmas hadsereget toborzott, s két évszázad alatt csaknem teljesen meghódította Nosgoth földjét – jóllehet ennek következtében az ellenpólus, vagyis a Sarafan lovagrend is újrarendezte a sorait. Láthatjuk, Kain miként vezényelte seregeit a főváros, Meridian ellen, szinte már a markában tudva a győzelmet. Azonban úgy tűnik, túlságosan is elbizakodott volt. Hiába volt nála a félelmetes Soul Reaver, a lélekraboló kard, azzal sem tudott sebet ejteni az ellenség vezérén, mi több: a Sarafan Lord egyetlen csapással végzett vele. Kain szerencsecsillaga leáldozott – noha nem hunyt ki teljesen. Kain ugyebár egy halhatatlan vámpír, s mint ilyen, több mint 200 évvel később hosszú álomból ébred. Ismeretlen helyen, ismeretlen világban találja magát: míg ő aludt, Nosgoth teljesen átalakult. A vakhitű sarafan lovagok szerte Nosgothban átvették a hatalmat, s kíméletlenül irtották a pestisnek titulált vámpírokat, minek eredményeként szinte teljesen eltűnt a vámpír populáció. A fővárosban, Meridianban azonban egy maréknyi csapat még ellenáll: ez a Cabal nevű szervezet keltette életre Kaint, akit a főhadiszállásukra cipeltek.

Egy bájos vámpír, Umah meséli el az ébredező Kainnak, hogy a lovagok miként süllyesztették rabszolgasorba az embereket, s miként irtották a vámpírokat. A legfőbb fegyverük az ún. glyph mágia, aminek segítségével képesek megtalálni és elpusztítani a vámpírokat, azon kívül hatalmas ipari létesítmények működtetésére, illetve a vámpírok számára áthatolhatatlan erőterek létrehozására is alkalmas a különös energia. Kainra azért van most szükség, mert az ő arcát még nem ismerik a városban, s így azt remélik, hogy a Sarafan Lord közelébe tud férkőzni, illetve meg tudja ölni azokat az áruló vámpírokat, akik bizonyos kiváltságokért cserébe képesek voltak a saját fajtájuk ellen fordulni.



Vámpírok



Umah
A Cabal, vagyis a Meridianban működő ellenállás egyik hadnagya. A hölgyemény eleinte mint idegenvezető, később pedig mint megbízható szövetséges van jelen a játékban. De vajon valóban megbízható?



Vorador
Az ellenállás vezére Kainnak egy régi „barátja". Noha hősünk cseppet sem bízik benne, kényszerű elfogadni Vorador segítségét, illetve ameddig az ő érdeke is úgy kívánja, addig engedelmeskedik is neki.



Magnus
Egy vámpír, aki teljesen megbolondult az Örökkévalóság Börtönében. Kain rá sem ismer néhai katonájára, aki csak úgy szabadulhat az őrülettől, ha valaki legyőzi őt.



Marcus
Egy áruló vámpír, aki a sarafan oldalára állt. Veszélyes képessége, hogy kontrollálni tudja bárkinek az akaratát. Vagy legalábbis ezt képzeli magáról, csakhogy halhatatlanokon ez idáig még nem kísérletezett...

Kain, a zöldfülű despota

Umah kiselőadása után kapcsolódhatunk be tevékenyen a sztoriba, méghozzá a Soul Reaver mintájára, külső nézetből irányítva a főhőst – vagyis a játék már nem az a felülnézetes kaland, mint az elődje volt. 200 évnyi hibernáció után egy igencsak legyengült Kain irányítását vesszük át, s ez nemcsak abban mutatkozik meg, hogy hősünk vértartaléka (magyarul az életerő-csíkja) minimális, hanem hogy semmi-

Emberek

Paraszt



Ha nagyon meg van szomjazva, Kain legyilkolhat bárkit Meridianban, de ezen kívül hasznos információkat is megtudhat a járókelőktől. Vele ugyan kevesen állnak szóba, de kihallgathatja mások beszélgetéseit.

Haramia



Szögekkel kivert buzogányával a maszkot viselő haramiák bárki fejét betörik, akitől pénzt remélnek. Nem kell tehát kesztyűs kézzel bánni velük: csillapítsuk csak a vérszomjunkat.

Tolvaj



Ninja-szerű bérgyilkosok, akik lesből, fürgén támadnak. Kedvenc fegyverük a számszeríj, közelharcnál pedig tőrt használnak. Női kasztról lévén szó nem túl hősiesek: ha közel a vég, felhúzzák a nyúlcipőt.

Őr



A jelentéktelenebb kapuknál a sarafan rend közkatonái állnak őrt. A harctudásuk és a felszerelésük nem túl komoly, csak akkor támadnak, ha sikerül felfedezniük hősünket.

Glyph őr



Képzettebb katonák a sima őröknél, akiknek a páncélja glyph mágia felhasználásával lett megkovácsolva. Utóbbi felizzása azonnal tudatja velük a vámpírok közelségét, ezért nem lehet rájuk lesből támadni.

Glyph lovag



A sarafan lovagok igen veszélyesek. Természetesen őket sem lehet alattomban kivégezni: a páncéljuk nekik is jelez. Komolyabb csapásokat tudnak osztogatni, illetve szó szerint felnyársalják hősünket.



■ A fekete kankalin éjszaka virágzik. Nem ez a jelszó?!



■ Szükségem van a véredre – te már úgyis alulról szagolod a kanapét

lyen vámpír-trükkre nem emlékszik, még azokra sem, amelyekre minden közönséges vámpír képes. Mint például a „suttogásra": Kaint igencsak meglepi, amikor Umah úgy szól hozzá, hogy nincs is a közelében. Az újdonsült szövetséges suttogja hősünk fülébe az első leckéket, amelyek az alapvető képességekről szólnak: tehát a játék legeleje – ahogy az el is várható – tanulás jegyében telik. Az alkotók voltak annyira figyelmesek, hogy adott helyen ki is íródik, egészen pontosan miként kell kivitelezni a szükséges mozdulatokat, a helyszínek pedig úgy vannak kialakítva, hogy amíg meg nem tanuljuk a leckéket, addig nem tudunk továbbhaladni. A használható dolgok – legyen szó egy nyitható ajtóról vagy egy átállítható kapcsolóról – mindig kivilágosodnak, mihelyt a közelükbe érünk, ezért a kulcsfontosságú tárgyak sosem kerülhetik el a figyelmünket. Az ellenállás által elfogott néhány gazfickó vérével rögtön csillapíthatjuk is Kain szomját – elég érdekes, amint Kain távolról szívja ki a halottak vérét, ugyanakkor igen „bájos" is, ahogy még a földre is cseppen egy kevéske nedű, illetve ahogy hősünk utána megtörli a száját. Az első „étkezéssel" nemcsak azt tanuljuk meg, miként lehet befogni és megölni az áldozatokat, hanem azzal is megismerkedhetünk, hogyan növelhetjük az életerőt. A vér kijelzője mellett van egy tapasztalat skála, ami az ügyködéseink által folyamatosan töltődik, s valahányszor ez a kijelző megtelik, azzal növekszik egy kicsit a tartalékolható vérmennyiség – igaz, ezzel párhuzamosan növekszik a tapasztalat megtöltendő csíkja is, vagyis egyre többet kell teljesítenünk a későbbi szintlépésekhez. A tapasztalati szintünket jelentősen növeli, ha megtaláljuk, illetve aktiváljuk az ősi vámpírok által hátrahagyott koporsókat, amiket csakis a vámpírok tudnak megnyitni. Umah segít elsajátítani a kézitusa fortélyait is. Igen jópofa, hogy torkon ragadhatjuk az ellenfelünket, s jó messzire hajíthatjuk – jóllehet talán ez az a támadás, amivel a legkevesebbet fogunk élni. A városban nagyrészt torokmetsző tolvajokkal és furkósbottal felszerelt haramiákkal kell megküzdenünk, de ha vérre van szükségünk ártatlan civileket is legyilkolhatunk – a kegyetlenség egy vámpír esetében nem vet fel morális problémákat.

A bajvívás

A küzdelem rendszere nagyban hasonlít a Soul Reaverre. A Blood Omen 2-ben is állandóan váltogathatjuk a fegyverünket, sőt kell is váltogatnunk, ugyanis minden fegyver egy idő után elhasználódik. Amikor a képernyő tetején az aktuális fegyver ábrája pirosra vált, bármikor várható, hogy egy csapás után széttörik. Jóllehet ez nem okoz túl nagy kellemetlenséget, egyrészt mert Kain pengeéles karmokkal rendelkezik, másrészt mert a megölt ellenfelek fegyverei mindig elvehetők. Van mindenféle kisebb-nagyobb kard vagy bárd, esetleg dupla penge vagy buzogány, s ezekkel eltérő sebességgel és hatásfokkal lehet hadakozni – mint ahogy az élettartamuk is eltérő. Növelhetjük is a hatásfokukat, amit a koporsók-



hoz hasonló fegyverládák felnyitásával érhetünk el. Ami azonban a legizgalmasabb: az aktuálisan használt fegyvertől függően különböző kivégzésekkel is élhetünk. A hatalmas bárddal lefejezhetjük az áldozatot, a karddal szimplán kibelezhetjük, a tőrrel pedig torkot metszhetünk.

A harcrendszer kapcsán fontos még egy dolgot megjegyeznünk: egyáltalán nem mindegy, hogy miként indítjuk el a játékot. A legelején ugyanis kétféle védekezés közül választhatunk: van folyamatos védekezés (amíg nyomva tartjuk az L1-et), és van olyan védekezés, amit időzíteni kell. Utóbbi csak mazochistáknak ajánlatos, ugyanis annyit ellenbocsátok: vannak ellenfelek, amelyek képesek teljesen eltűnni, s csak az utolsó pillanatban válnak láthatóvá – így az ő csapásaikkal szemben szinte lehetetlen bármit is időzíteni. (Szerencsére egyébként menet közben is átállíthatjuk a blokkolás típusát.)



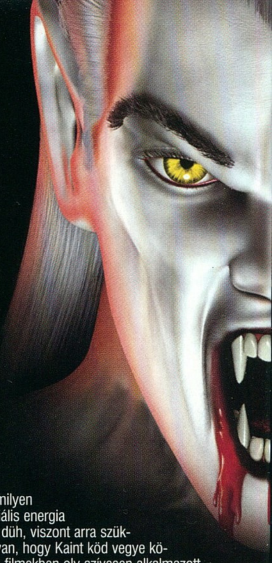
■ A Halál érintése – Kain módra



■ Marcus sötét adottsága ezennel az enyém



■ Egyre tapasztaltabb vámpír leszek



Vámpír-specialitások

Nos tehát az első egynéhány pályaszakaszon szinte minden fontosat megtanulunk. Talán az egyetlen kivétel ez alól a speciális „fury" támadás, ami pedig idővel nélkülözhetetlen lesz. Ennek mibenléte azért kerülheti el a „vámpírtanonc" figyelmét, mert a fickót, akin be kéne gyakorolni, sima csapásokkal is elintézhetjük. Utána a város útonállói pedig túl gyenge kötésűek ahhoz, hogy komoly veszélyt jelentsenek Kainra nézve, minek révén jó darabig meglehetünk a fury nélkül. Az első fogonosz az, akivel szemben már egyáltalán nem válik be a sima letámadós taktika. Még akkor sem, ha azt némi védekezéssel is kiegészítjük. Köszönhető ez annak, hogy a keményebb ellenfelek mind rendelkeznek egy-egy olyan támadással, amit nem lehet védeni. Amikor egy ilyenhez készülődik az ellenség, azt piros izzás jelzi, és ilyenkor azonnal el kell ugranunk az útból. Magunk is rendelkezünk hasonló támadással, és ez az a bizonyos fury. A speciális támadáshoz speciális körülmények kellenek, vagyis nem elég csupán beállítani Kain különleges képességeinek a menüjében, amit az L2-vel hívhatunk be. (Csak egy speckó lehet egyszerre aktív, hiszen csupán a Kör gomb van az egészhez hozzárendelve.) Mint a támadás neve is mutatja: Kain dühét változtathatjuk át egy szörnyű csapássá – ergo előbb dühbe kell jönnünk. A düh kijelzőjét a bal felső sarokban láthatjuk, az aktuálisan kiválasztott speckó ikonja mellett. A vízszintes kijelző akkor töltődik, amikor Kain csapásokat hárít. A legalapvetőbb taktika tehát a következő: védekező állásban blokkoljuk az ellenség támadásait, majd amikor Kainban elég méreg gyűlt fel – ilyenkor a piros kijelző élénk pirosra vált –, akkor hirtelen átváltunk támadóállásba, és útjára indítjuk a speckót. A játék során még egy ún. berserk őrjöngéssel, illetve halálos hamvasztással bővíthetjük ki Kain támadásait. Ezekhez még több düh lesz szükséges, de persze annál hatásosabbak...

Kain speckói között azonban nem csupán támadásokat találhatunk. Az ún. sötét adottságok már említett menüjében pirossal vannak jelölve a támadások ikonjai, míg kékkel és lilával az egyéb trükkök. A játék legelején csupán egyetlen trükkre vagyunk képesek, nevezetesen: köddé válhatunk. A köddé váláshoz nem szükséges semmilyen speciális energia vagy düh, viszont arra szükség van, hogy Kaint köd vegye körül. A filmekben oly szívesen alkalmazott talaj közeli ködre kell gondolni, ami sajnos csak bizonyos helyeken örvénylik – netán gyárakban alakul ki a gépekből kicsapódó gőzből. Szóval ha ködbe gázolunk, akkor egyetlen gombnyomással teljesen eltüntethetjük a hősünket – illetve csak mi fogjuk látni a körvonalait. Ez annál is inkább hasznos, mert nemcsak észrevétlenek tudunk maradni, de eltűnhetünk, amikor esetleg túlerővel kerülünk szembe, valamint odalopózhatunk az ellenség háta mögé, s ekkor hajthatjuk végre az ominózus kivégzéseket. A támadóállást felvéve egy koponya jelenik meg az áldozat feje fölött, ami azt jelenti, hogy küzdelem nélkül, egyetlen mozdulattal bánhatunk el a szerencsétlennel. Kár, hogy a köddé válás sajnos nem minden ellenféllel szemben válik be: mint szó volt róla, a glyph mágia segítségével egyesek képesek megérezni a vámpírok közelségét: az ilyen lovagok nyomban éberré válnak, amint felizzik a páncéljuk.

A két már alapban meglévő speckó után az első új mozdulat az ugrás, amit az egyik áruló vámpírtól zsákmányolhatunk – ugyanúgy, mint a Soul Reaverben, a „főkolomposokat" megölve, azok sötét adottságait Kain örökli. Noha vámpírunk már amúgy is roppant magasra képes szökkenni, s még vitorlázni is tud a levegőben, e speciális ugrás segítségével még nagyobb távolságokat lehet egyetlen mozdulattal áthidalni. Aktiválva az ugrást egy célkört kapunk, amit oda kell irányítanunk, ahova ugorni kívánunk. Mindeközben Kain szellemképe rögtön el is végzi „gondolatban" az ugrást, ám mindaddig, amíg lehetetlen helyet irányzunk be, addig ez a szellemkép szürke marad, s csak akkor ugorhatunk, amikor (megfelelő célpontot kiválasztva) a szellem lilára vált.

Egyéb teremtmények

Vak rab



Senki sem tudja, hogy milyen idősek, s hogy mióta raboskodnak az Örökkévalóság Börtönének lakói. A szemük be van varrva: esetlenül tántorognak, mígnem végrehajtanak rajtuk valami embertelen kísérletet.

Börtönőr



Kaszával felszerelkezve biztosítják a rendet az Örökkévalóság Börtönének őrei. Álcát használva alattomosan támadnak. Nagy a szájuk, de cseppet sem halhatatlan teremtmények, nem annyira veszélyesek, mint mutatják magukat.

Pók démon



A glyph energia mellékhatásaként jöttek létre ezek az óriási pókok, amelyek általában csapatban vadásznak. Sok lábuk miatt nem tudja nyakon ragadni őket Kain. Hősünk szerencsére nem finnyás: ezek vérével is jól tud lakni.

Közönséges démon



Ezek a rusnya ízeltlábúak cseppet sem természetesek és cseppet sem barátságosak. A hálóikban emberi tetemek himbálóznak, és szemlátomást glyph energia pulzál bennük.



■ Hiába bujkálok, a glyph páncél felfedi hollétemet



■ Íme egy templomba járó vámpír – igaz, az ablakon keresztül



■ Egy fejjel alacsonyabban mindjárt jobban tetszel nekem



■ Sok fegyver van a játékban, de sajnos a légycsapóról megfeledkeztek



■ Kain nem szokott az ilyesmihez: egy önkéntes véradó



A második árulótól még érdekesebb dolgot, a megbabonázást zsákmányolhatjuk. Az ellenségeink ellen sajnos nem élhetünk a dologgal, viszont az egyszerű polgárok és szolgák testét könnyedén megszállhatjuk, s így elérhetünk velük olyan kapcsolókat, amiket amúgy nem állna módunkban működtetni. (Ezenkívül segítségért is kiálthatunk velük. Bár erre igazából sehol sincs feltétlenül szükség, de azért jópofa, ahogy elterelhetjük a katonák figyelmét.) A kiválasztott célszemélyt végtelen ideig irányíthatjuk, viszont térbeli korlátjai vannak az agykontrollnak, s e határt átlépve visszatérünk Kainhoz.

Végül van még egy adottság, amit egy boszorkánytól kapunk ajándékba: ez a telekinézis. Bizonyos kapcsolókat pusztán a szellemi erőnkkel távolról működtethetünk, valamint arra is jó ez a speckó, hogy az ellenfeleinken taszítsunk egy jó nagyot.

Nosgoth új arculata

A Blood Omen 2 egy igencsak lineáris játék: összesen 11 epizódból áll, melyek kissé profánul fogalmazva „bejárattól kijáratig” tartanak. Ez esetben azonban ez nem igazán negatívum, mert irtózatos mennyiségű helyszín van a játékban. Még a legkiválóbb játékosoknak is minimum 2-3 napig telik végigmenni a kalandon, s ez az idő nem azzal megy el, hogy újra és újra ugyanazokat a helyszíneket járjuk be. A Blood Omen 2-re egyáltalán nem jellemzőek az olyan típusú feladatok, hogy a pálya elején van egy ajtó, amit a pálya végén nyit egy kapcsoló. Folyamatosan lehet haladni, mindig csak előre. Időnként fénylő ellenőrzési pontokon mehetünk keresztül: ezek jelzik, hogy halálozás vagy állásmentés után (bármikor lehet menteni) hova kerülünk vissza. Két ellenőrzési pont közti szakasz általában mindössze 5-10%-át képezi egy pályának, ami már önmagában is sokat mond a hosszúságról. Ebben pedig az a legcsodálatosabb, hogy a rengeteg helyszín ellenére sehol sem voltak hanyagok a grafikusok. Gondoljunk csak bele: talán egy napig is elvacakolhatott valaki azzal, hogy a kikötői helyszín hitelessége érdekében szépen „felépített” egy faállványzatot, azt telepakolta csónakokkal – ezek után pedig az egész feltűnik öt másodpercig a képernyőn, s a mellette elrohanó játékos talán még figyelemre sem méltatja az egészet. Pontosabban inkább természetesnek veszi, hogy az ott van. Ettől nagyszerű a Blood Omen grafikája: minden teljesen természetes. Ehhez a természetességhez nagyban hozzájárul az is, hogy a terepet tudatosan úgy alakították ki, hogy az jól illeszkedjen a sztoriba. A Blood Omen első részében, illetve az az előtt játszódó Soul Reaver 2-ben tipikus középkori települések és várak alkották Nosgoth tájképét, azóta viszont 400 év telt el, és ez szemlátomást nem múlt el nyomtalanul. Az emberi civilizáció fejlődött, s ahogy az a valódi történelemben is végbement: iparosodott. Meridiant, Nosgoth fővárosát olyannak ábrázolták az alkotók, mintha csak a XIX. század végén vagy a XX. elején járnánk, mondjuk Londonban. Az épületek modern stílusban épültek, van közvilágítás, s arról is meggyőződhetünk, hogy a város csatornázva van – hiszen a játék legelején azon keresztül kerüljük ki az energiakapukat. Az utcákon hébe-hóba egy-egy parkoló autómobilra is felfigyelhetünk, egy ízben pedig még tömegközlekedési eszközt is igénybe vehetünk. Emellett „gyárlátogatásokat” is tehetünk, s ennek során működtethetjük is a gépezeteket, amelyek leginkább gőzgépekhez hasonlítanak – leszámítva, hogy a misztikus glyph energia működteti őket. A különféle kazánok, munkagépek vagy daruk üzembe helyezése pedig mindig egy-egy logikai fejtörőt képez.



■ Kaintól teljesen felforrt a Sarafan Lord agyvize

Elég durva...

Bevallom, jómagam inkább vártam a Soul Reaver 2 megjelenését, mint a Blood Omen 2-t, s ezért meglepetésként ért, hogy végső soron ugyanolyan jól elvoltam ezzel is. Nem olyan pofás a grafika, és a hárithatatlan csapások miatt kicsit a küzdelem is nehézkesebb, de mégis legalább olyan élmény – ha máshogy nem is, de mennyiségileg biztosan. A jó hosszúra nyúló utazás során liftezhetünk, ládákat tologathatunk (lépcsőnek vagy épp éknek), s esetenként egyes karakterekkel beszélnünk is kell (mint mondjuk jelszó után kell érdeklődni a szövetségeseknél). Az eltűnéssel vagy az emberek megszállásával pedig egészen egyedi helyzetekbe csöppenünk. Mellesleg e mozzanatok kivitelezése is nagyon el van találva. Amikor megszállunk valakit, az olyan, mintha egy örvényen keresztül látnánk az illetőt. A lopakodásnál elhallgat a zene, s helyette Kain szívének dobbanásait halljuk. A ködbe burkolózó Kain leginkább a Schwarzeneggert üldöző predatorhoz hasonlít, s legalább olyan brutális is: a kivégzések animációja igen hatásos – beleértve a húsba fúródó penge hanghatását, vagy az összerogyó test huppanását is. Nem mintha a sima küzdelem egyébként humánusabb lenne. A halálos sebet kapott ellenfelek kétségbeesetten próbálják odébb vonszolni magukat, s amenynyiben siettetni akarjuk a halálukat, még belejük is rúghatunk, vagy ha van nálunk valami fegyver, megadhatjuk nekik a kegyelemdöfést. Kár, hogy olyankor viszont nem tudunk ezekkel a lovagiatlan húzásokkal élni, amikor az ellenség csupán kibillen az egyensúlyából – holott ilyenkor lenne erre a legnagyobb szükség... S ha már itt tartunk, az is elég érdekes, hogy a magaslatok peremeiről sosem szédül le senki, noha ledobni vagy vízbe dobni bárkit lehet. Igaz, a játék van annyira fair, hogy vívás közben minket sem tudnak lelökni.

Pro és kontra mindent felszámolva elég vegyesen lehet dicsérni és elmarasztalni a játékot. Az ellenség például van annyira intelligens, hogy odamenjen felrugdosni a kollégát, ha az egyszeriben összeesik, amikor pedig tapasztalja, hogy az illető nyaka ki van tekerve, előrántva a fegyverét idegesen hadonászni kezd a köd felé. Azt is nagyon respektáltam, hogy a felénk kilőtt nyilvesszők eltalálhatják az ellenséget is. Az AI tehát határozottan jó. Ugyanakkor az ütközésdetektálás förtelmes. A hullák sajnos lépten-nyomon besüppednek a falakba, ami pedig nem csak esztétikailag csúnya: megesik, hogy a fegyverük a falakon túlra pottyan, s így azt nem tudjuk felvenni. Jókora mínuszként lehet továbbá azt elszámolni, hogy nem lehet továbbnyomni a közjátékokat. Még akkor sem, ha meghalunk, s a korábbi ellenőrzési ponttól nekifogva már harmadszor vagy hússzadszor kell végighallgatnunk ugyanazon párbeszédet. Borzalmasan idegesítő.

Tökéletlenségével együtt azonban ez a játék mindenkinek be fog jönni, aki csípi a Legacy of Kain hagyományait (úgy a körmönfont sztori, mint a játékmenet tekintetében), vagy akik egyszerűen csak egy jó véres játékra vágynak. Korhatáros a dolog, ez vitathatatlan. Kain néha már-már túlzottan is brutális, ámbár azt ugye nem is nagyon lehet elvárni, hogy egy vámpír vegetáriánus legyen.

V.Z.
vzoli@vogel.hu

■ POZITÍVUM

- Vámpírnak lenni határozottan jó
- Sajátos harcrendszer
- Rengeteg kaland

■ NEGATÍVUM

- A sztori korrekt, de azért a közjátékokat nem kéne minden halálozás után újra és újra végignézetni
- Falba süppedő ellenfelek

■ BARÁTOK KÖZT

Devil May Cry	02/01	90%
Legacy of Kain: Blood Omen 2		
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	02/02	84%

GRAFIKA 78 %

HANG 83 %

ÉRTÉK 86%

■ 1 játékos ■ PAL ■ www.eidos.com

STAR WARS
ROGUE LEADER – ROGUE SQUADRON 2

A TRILÓGIA EGY JÁTÉKBA SŰRÍTVE

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ LUCASARTS/NINTENDO FEJLESZTŐ FACTOR 5 MEGJELENÉS 2002.05.03. PAL

A világ ismét Star Wars-lázban ég: ez egyre inkább érezhető, ahogy közeledik az Episode II mozibemutatója. Mindeközben azonban egy másik esemény is kisebb „hőemelkedésre" adott okot: nevezetesen megjelent a Nintendo csodakockája, amire a legütőképesebb játék szintén a Star Wars-univerzumból került ki. A Rogue Leadert már minden rajongó epekedve várta, hiszen a méltán hírnevet szerzett Rogue Sqadron folytatásáról van szó.

Mint emlékezetes: az 1998-as N64 játékban annak a „Rogue" rajnak a bevetésein vehettünk részt, akik győzelemre vitték a lázadók flottáját a Halálcsillaggal szemben, élükön Luke Skywalkerrel és Wedge Antillesszel. A filmben látott csatán kívül persze számos más helyen is helyt állt a két legkiválóbb pilóta által alapított csapat: erről szólt a Rogue Sqadron – és most a Rogue Leader is.

A Lucasarts valószínűleg már régóta várt egy olyan konzolra, amely a Star Wars univerzumot az eredeti pompájában tudja visszaadni: nos úgy tűnik, ez a korszak a GameCube-bal köszöntött be. A játékos átrepülhet a gigantikus AT-AT lépegetők lábai közt, s az élmény szinte már valóságosabb, mint amit az eredeti film miniatűr modelljei nyújtottak. Ráadásul nemcsak a monstrumok külseje ugyanolyan, hanem maguk a küldetések is. A történelmi (értsd: a filmben is látott) csaták mind feldolgozásra kerültek, méghozzá olyan részletességgel, mintha azokat maga George Lucas rendezte volna. Luke szerepében ott repülünk az első Halálcsillag keskeny csatornájában, s amikor felkészülünk a proton torpedó kilövésére, hallhatjuk Obi-Wan hangját: „Használd az erőt!" Megfogadva a tanácsot, nem vesszük igénybe az automatikus célzást, mire a rádión nyugtalankodva kérdik tőlünk: talán elromlott a számítógép? Ezek után Tie Fighterek erednek a nyomunkba, köztük egy jellegzetes gép, amelyik minden igyekezetünk ellenére sem akar lekopni. Végül az üldözőink váratlanul „maguktól" felrobbannak, s mit látunk elsuhanni felettünk? Természetesen a Millennium Falcont, s Han Solo ujjong az éterben...

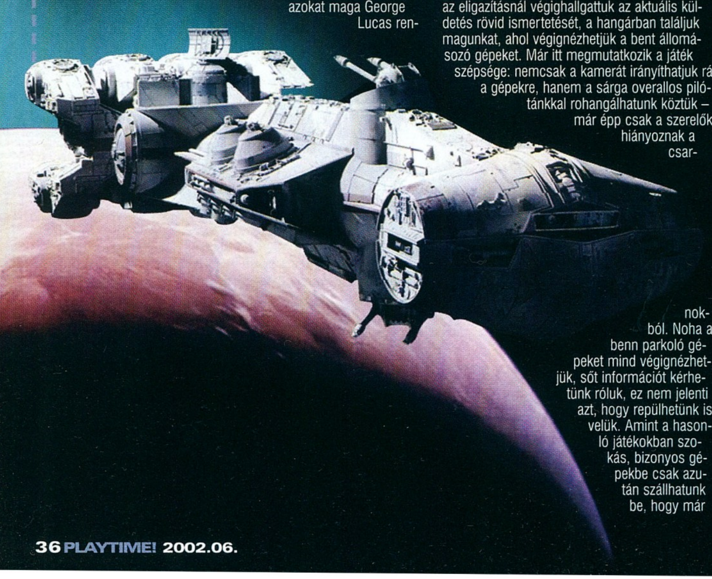


Egy pajzsgenerátorral kevesebb – még van kettő



Nem elég, hogy alig férek el, még hátba is támadnak

A játék szisztémája abszolúte a klasszikus Rogue Squadronos sémát követi, vagyis miután az eligazításnál végighallgattuk az aktuális küldetés rövid ismertetését, a hangárban találjuk magunkat, ahol végignézhetjük a bent állomásozó gépeket. Már itt megmutatkozik a játék szépsége: nemcsak a kamerát irányíthatjuk rá a gépekre, hanem a sárga overallos pilótánkkal rohangálhatunk köztük – már épp csak a szerelők hiányoznak a csarnokból. Noha a benn parkoló gépeket mind végignézhetjük, sőt információt kérhetünk róluk, ez nem jelenti azt, hogy repülhetünk is velük. Amint a hasonló játékokban szokás, bizonyos gépekbe csak azután szállhatunk be, hogy már úgymond „megnyitottuk" őket. A legtöbb küldetéshez fixen van megadva, hogy milyen hajóval kell teljesíteni (a Halálcsillag ellen például értelemszerűen X-Winggel kell vonulnunk, a lépegetőket pedig csakis a Snowspeeder vontatókábelével lehet elgáncsolni), viszont a már teljesített missziókat újra lehet játszani, s olyankor esetleg más alternatívák is rendelkezésünkre állnak. A Halálcsillagra például egy Y-Winggel is ellátogathatunk, miután már repültünk ilyen géppel a negyedik küldetésben. Az összesen 10 küldetés során a lázadók teljes haditechnikáját megismerhetjük: a már említett X-Wingen, Y-Wingen és Snowspeederen kívül alkalomadtán A-Wing vagy B-Wing pilótafülkéjébe is beülhetünk, sőt a Millennium Falcont is kipróbálhatjuk, valamint a gyakorló küldetéseknél egy három szárnyú, T-16 Skyhopperrel is repülhetünk. (Plusz akadnak még „titkos" gépek is, melyek között Tie Fighter is fellelhető.)



Mit, hol, miért?

A Rogue Squadronnal ellentétben a Rogue Leaderben már nem csak a bolygók légkörén belül zajlanak küldetések, hanem vannak igazi űrcsaták is, ezért a filmtrilógia valamennyi lényeges összecsapását fel tudták dolgozni – méghozzá az említett profi módon. A filmvásznon nem látható misszióknál nem kevésbé igényesek a helyszínek. Talán az egyik legérdekesebb az a bolygó, ahol köd takarásában rejtőzködni kell, s frankón olyan napszak van, mint a valóságban itt a Földön – a játék ugyanis figyeli, hol áll a GameCube órája.

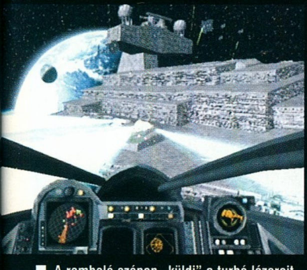
Egyesek azt vetik a Rogue Leader szemére, hogy csak ostoba „seek&destroy" küldetésekből áll, magyarán meg kell keresni az ellenséget, és elpusztítani. Ez kétségtelenül így van, de jómagam nem igazán értem, mi ebben a hiba. A Rogue Leader tipikus játéktermi típusú űrháború. Nem több – de nem is kevesebb. A hajónkat külső vagy belső nézetből irányíthatjuk, s alapvetően három dolgot tudunk tenni: gyorsítani, lassítani és tüzelni. A radaron egy sárga sáv jelzi, melyik irányban találjuk a küldetés célpontját: odarepülünk, elvégezzük a dolgunkat, és megyünk a következő célponthoz. Noha ez így



valóban elég primitív dolognak tűnik, azért hozzá kell fűzni, hogy a forgatókönyvírók számos olyan fordulatról gondoskodtak, melyek révén nincs két egyforma akció. Amikor például meg kell védenünk egy csapatszállító hajót, ami egy lezuhant csillagrombolót próbál megközelíteni, nem egyszerűen csak lőni kell mindenkire, ami mozog. Az előrajzó Tie Fighterek között mindenek előtt azokat a Tie Bombereket kell leszedni, amelyek konkrétan a hajó szétrobbantásán fáradoznak. A célpontok beazonosításában nagy segítségünkre van a fedélzeti számítógép: ennek képernyőjét a szemünk elé húzva pirosan lesznek kiemelve az „egyszerű" ellenséges hajók, sárgával pedig a létfontosságú célpontok.

Arra hamar rájöhetünk, hogy a számítógép gyakorlatilag nélkülözhetetlen. Nem csak azért, mert mondjuk a Halálcsillag szürke felszínébe teljesen beleolvadnak a szintén szürke Tie Fighterek, hanem mert pontosan célozni csak a számítógéppel lehet. Az irányítás úgy van kialakítva, hogy a hajóval gyorsan lehessen manőverezni, s csak a számítógépet aktiválva lehet finomabb iránymódosításokat végrehajtani. Jóllehet a rendkívül hasznos berendezést néhol nélkülözni vagyunk kénytelenek. Amikor ugyanis a döntő csatában, a második Halálcsillag belsejében száguldunk, határozottan kellemetlen tud lenni, hogy a műszer átlát a tereptárgyakon. Miközben mi frankón becélozzuk az ellenséget, egy keresztbe futó cső könnyen beékelődhet a tűzvonalba, amit már csak akkor veszünk észre, amikor a pilótánkat kiskanállal kell levakarni róla.

Színt visz az akcióba az is, hogy néha menet közben is válthatunk hajót. Amikor a lázadók jelét látjuk felbukkanni, odarepülve átszállhatunk egy másik gépbe – ahogy épp a feladat kívánja. A gépváltásokra a másodlagos fegyverek miatt van szükség: az X-Wing proton torpedói például nem sokat érnek akkor, amikor az említett csapatszállító hajó leparkol a tengerpartba csapódott romboló mellett, s azt kell konstatálnunk, hogy a roncsból egy sereg AT-PT mászik elő. Gyorsan átpattanunk tehát egy Y-Wingbe, s



■ A romboló szépen „küldi" a turbó lézereit, de szerencsére én túl kicsi pont vagyok

gyönyörű szőnyegbombázást hajtunk végre. A bombákkal szerencsére nemigen kell spórolni, idővel ugyanis újra tárazódnak. Amennyiben a bombázáshoz is igénybe vesszük a számítógép segítségét, egy igen érdekes élményben lesz részünk: a számítógép képernyőjén ugyanis egy másik kép lesz, mint amit előre nézve látunk. Miközben „az egyik szemünkkel" vezetjük a gépet, a másikkal az alattunk elúszó célpontokra kell koncentrálnunk. (Kicsit talán össze is zavar



■ Ez az AT-AT tényleg hurokba dugta a fejét

minket az összemosódó két kép, ezért célszerű inkább külső nézetből bombázni, ahol nem gond, ha lefelé kell bámulni.) Egyes hajóknak, így a szóban forgó Y-Wingnek nem is csupán egy másodlagos fegyvere van. Folyamatosan nyomva tartva a másodlagos tüzet a hajó ionágyúját gerjeszthetjük – és ezt nem árt megjegyezni, mert bizonyos célpontok megsemmisítéséhez ez az egyetlen ütőképes fegyver.

Csak okosan!

Köszönhetően a radarnak, valamint a célpontokat megjelölő számítógépnek, a Rogue Leader megkímél minket a felesleges üresjáratoktól – mindig teljesen egyértelmű, mi a soron következő feladat. Ennek ellenére az alkotók voltak annyira előzékenyek, hogy beiktattak egy gyakorlópályát. A Tatooine-en a lázadók emblémáin átrepülve különböző célpontokat – épületeket, bantákat, lánctalpasokat – kell megkeresnünk, valamint a fegyverek használatáról, sőt egyes taktikákról is kioktatnak minket.

Bizony taktikát említettem, mert a komolyabb ellenséggel szemben már ilyenre is szükség van. Például egy csillagromboló megtámadásakor először is a turbó lézereket kell megsemmisítenünk, mielőtt azok végeznének a saját anyahajóinkkal. Azután jöhetnek a pajzsgenerátorok alul-felül, de vigyázva, nehogy túl tiszta célpontot képezzünk a kisebb ágyúk számára – például oldalsó irányból célszerű megközelíteni a rombolót, s már a lehető legtávolabbról kilőni a torpedóinkat. Végül ha a pajzs már a múlté, a kegyelemdöfést a vezérlőterem szétrobbantásával adhatjuk meg.

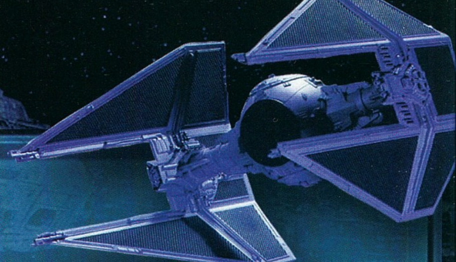
Az intelligens ellenfeleknek hála, már a sima Tie Fighterekkel szemben sem árt okosan viselkedni. Ha valaki ránk ragad, azt csak megfelelő fékezési technikával tudjuk magunk elé varázsolni – különösen akkor válik be ez a taktika, amikor a Halálcsillag vájatában nincs hely másmilyen manőverre. De nem csak a túlélés fontos. Azt is el kell kerülni, hogy palira vegyenek minket. A négyes rajokban támadó birodalmiak vannak annyira dörzsöltek, hogy az épp célba vett hajó leszakad az alakzatról, elkolbászol jó távolra velünk, ezután pedig mire visszatalálunk a „csatatérre", frankón szét is bombázzák a védelmünkre bízott anyahajót.

Itt kell megemlítenem, hogy a küzdelmekben nemcsak pilótaként veszünk részt, hanem mint rajparancsnok is. Ez annyit jelent, hogy a D-pad segítségével utasításokat adhatunk a többieknek, mit is kezdjenek magukkal. Teszem azt: felfejlődjenek alakzatba, s ezzel nekünk segítsenek össztüzet zúdítani egy kiválasztott célpontra, avagy elküldjük őket a Tie Fighterek ellen, ha épp az ellenség túlerőben van, és célszerű megosztani az erőinket. A húzósabb helyzetekben nemcsak hogy várnak a parancsainkra, de gyakran követelik is azokat – jóllehet a gyakorlatilag sajnos nem sok segítséget jelentenek, s a munka oroszlánrésze mindig ránk hárul.

A küldetések végeztével – csakúgy mint a Rogue Squadronnál – ezúttal is megkapjuk a teljesítményünk kiértékelését, melyből kiderül, mennyi idő alatt végeztünk, mennyi ellenfelet küldtünk a pokolba, mennyire voltunk pontos céllövők, hány bajtársunk esett el, hány életet vesztettünk el mi magunk, és mennyit használtuk a fedélzeti számítógépet. Amennyiben úgy érezzük, valahol nem voltunk elég jók, bármikor visszamehetünk a korábbi küldetésekre. Ha viszont nagyon jók voltunk, érmeket kapunk, s velük együtt pontszámokat is. Bár ezúttal talán túlságosan is magasra helyezték a mércét. Aranyérmek bezsebeléséhez szinte valódi jedinek kell lenni. Az ember jobbára már csak azzal is megelégszik, hogy túlél egy küldetést. A játék nagyon durva, és az a három élet, amit indulásnál kapunk, szinte semmire nem elég. Az intenzívebb csatákban igen hamar hallhatjuk R2 visítását, ami jelzi: a másodpilótánknak annyi, s közel a vég – nem is szólva arról, hogy amikor vagy száz ellenséges hajó között szlalomozunk, néha véletlenszerűen is telibe kapunk valakit. A túlélésben vala-



■ Vigyázat: a Snowspeeder nem tengeralattjáró!



1. Death Star Attack



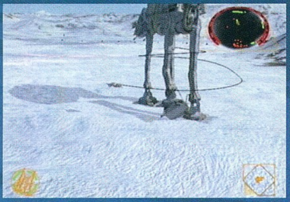
Az első küldetés az abszolút klasszikus csata: a Leia hercegnő által szerzett információk alapján támadás indul a Halálcsillag ellen. Először a felszín tornyait, illetve néhány Tie vadászt kell megsemmisítenünk, majd a csatornában haladva egy proton torpedót kell – a célzó nélkül – eleresztenünk.

2. Ison Corridor Ambush



Egy kisebb konvoj útban van a Hoth felé, a lázadók új bázisához. A mi feladatunk megvédeni. A legnagyobb ellenségünk ezúttal nem is a Tie Fighterek lesznek, hanem a köd.

3. Battle of Hoth



A lázadók bázisát felfedezték, ezért sürgősen költözködni kell. A pajzsgenerátort ostromló AT-ST lépegetők eltakarítása a legsürgősebb teendő, illetve az AT-AT-k feltartóztatása – a jól ismert módszerrel. Végül néhány Tie Bombert is le kell szedni.

4. Prisons of the Maw



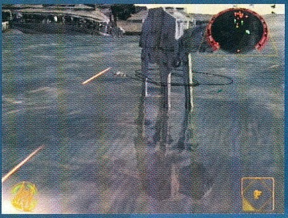
Hírek érkeznek egy börtön létezéséről a Maw nevű aszteroidamező közepén: ennek felkutatásáról szól a küldetés. A fekete lyukat – a bejáratot – egy pajzs zárja le, melyet az ionágyúval lehet szétrobbantani, a börtönnél pedig bombázásra lesz szükség.

5. Razor Rendezvous



A Razor nevű korvett lopott birodalmi számítógépeket akar átpakolni a lázadók Redemption fregattjára, ám a kritikus pillanatban megjelenik a helyszínen egy Csillagromboló. Természetesen nekünk kell eltakarítanunk.

6. Vengeance on Kothlis



A romboló, fedélzetén a Razorral, bezuhan a Kothlis légkörébe, tehát nekünk is le kell szállnunk a bolygóra. Egy csapatszállító hajót, illetve az abból előmászó katonákat kell fedeznünk, majd bejáratot robbantani nekik, hogy átkutathassák a rombolót.

7. Imperial Academy Heist



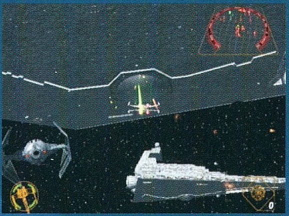
Az egyik dekódolt számítógép adatai szerint a Birodalom egy új Halálcsillag építésébe fogott az Endornál. Egy diverzáns akcióra lesz szükség, amihez mindenek előtt egy teherhajót kell lopni a Birodalmi Akadémiától. Csakis észrevétlenül lehet megközelíteni a helyszínt, kihasználva a köd takarását – nappali fénynél muszáj deaktiválni a radarokat.

8. Raid on Bespin



A lázadóknak Tibanna gázra lesz szükségük a második Halálcsillag elleni ostromhoz. Minthogy a Bespin már a Birodalom irányítása alatt áll, Lando sem idegenkedik a városa megtámadásától. (A léggömbökön elhelyezett ágyúkat könnyen leszedhetjük, ha a gáztartályukba lövünk.)

9. Battle of Endor



A lázadók teljes flottája a még félkész Halálcsillag ellen vonul, de több probléma is akad. Az érkezésükkor a bolygó pajzsa még mindig aktív, ráadásul a Halálcsillag fegyverzete már működőképes, és két romboló is feltűnik...

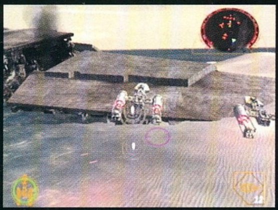
10. Strike at the Core



A Halálcsillag pajzsa végre megszűnt, indulhat a végső csata. A bolygó felszínén, illetve majd a szerelőaknákban a Millennium Falcont kell védelmeznünk, hogy eljusson a reaktorhoz, ahol a mi dolgunk mindössze az energiamodulátor kilövése.



■ A Halálcsillag fegyvere nem véti el a célt: ez a hajó már múlté



■ A lezuhant rombolón még egy ajtó sincs. Sebaj: csinálunk egyet.



■ Bár fagyos az idő, nem szabad hagyni, hogy a bombázók befűtsenek a lentieknek

melyest segít, hogy elrejtve a pályákon akadnak különféle bónuszok, melyekkel fejleszthetjük egy-egy fegyver, vagy netán a számítógép hatásfokát. Arra nem árt vigyázni, hogy a felvételük után be is fejezzük a küldetést, mert csak úgy kapjuk meg őket – onnantól viszont már „örökre" velünk maradnak.

A Rogue Leader szépen bemutatja, mik lehettek az ergonómiai szempontok a GameCube irányítójának a megtervezésekor. A négy gomb elrendezése telitalálat: miközben kegyetlenül tüzelünk, a hüvelykujjunkat kicsit jobbra billentve nézetet válthatunk, a célzó számítógépet pedig az ujjunk hegyével tudjuk aktiválni. Sőt ha netán arra van szükség, még mindig ugyanazon ujjunkkal egyúttal elérjük a másodlagos fegyver gombját is. Mellesleg az sem mindegy, hogy az A-t hogyan nyomjuk le. Zúdíthatunk szakadatlan tüzet az ellenségre folyamatosan lenyomva, vagy tüzelhetünk ritkábban, de erősebbeket – nyomogatva a gombot. Jól időzített szimpla lövésekkel pedig össztűzzel élhetünk, amiből egy is elég a Tie Fightereknek...

A tolóerő növelése szintén nagyon ötletes: minthogy az analóg gombok teljes benyomását külön érzékeli az irányító, ezzel mintha plusz gombbal bővülne az irányítás, ami – legalábbis az X-Wing esetében – a szárnyak becsukásához kell. Összezárt szárnyakkal jóval gyorsabbak vagyunk, viszont olyankor a fegyverek inaktívak. A maximális sebesség tehát jobbára ahhoz szükséges, hogy fel tudjunk zárkózni a védelmünkre bízott hajókhoz.

A „C", azaz a „Camera" kar arra való, ami az elnevezése, magyarul nézelődni lehet vele. Noha ez csak egy jópofa extra, de azért nagyon baba, ahogy valamennyi űrhajó fülkéjében körbejárathatjuk a tekintetünket, láthatjuk, ahogy mellettünk ott jönnek kötelékben a csapattársak, a műszerfalon pedig minden rendeltetésszerűen működik. Az irányító „Z" gombja szintén csak a hecc kedvéért vehető igénybe: a vele előhozható dugóhúzó manővernek ugyanis gyakorlati haszna nincs.

Szép munka

Az lehetséges, hogy a Rogue Leadernél már voltak „komolyabb" űrháborús játékok, elvégre a PC-re fejlesztett X-Wing vagy Tie Fighter már kis túlzással szimulátornak nevezhető, de az biztos, hogy még semmilyen platformon nem volt hasonlóan pofás Star Wars játék. A Tie Fighterek viselkedése például abszolúte realisztikus. Baromira tetszettek az olyan jelenetek, amikor az egyik sérült gép bepörög, s az irányíthatatlanná vált roncs a kötelék egy másik tagját is magával sodorja. A csodás tájak ugyanakkor ízelítőt nyújtanak a GameCube képességeiből: a magas felbontású textúrák jóvoltából szinte a kavicsokat is ki lehet venni a bolygók felszínén, s még bozótosra is futotta a poligonokból, amikor épp egy füves-fás területet közelítünk meg. A dinamikus fényhatások nem kevésbé javítanak az összképen: ilyen mondjuk a tükröződő tenger, vagy már csak az is, hogy minden lézer megvilágítja a környezetét – márpedig a heves tűzharcokban sok mindent kell megvilágítania a programnak. A második Halálcsillag belseje is nagyon tuti. A keresztül-kasul kígyózó csövek szép gömbölyűek, s fénylenek a fémes felületek – van bump mapping, meg még ki tudja hány effektus a textúrákon. Mindemellett az árnyékolásról sem feledkeztek meg: még magának a hajónknak a szárnya is árnyékot vethet a hajótestre.



■ Rombolók ellen nem sokat ér az X-Wing

A játékon szemlátomást finomítottak az NTSC-verzióhoz képest, ami külön elismerésre méltó. A legfontosabb, hogy megszüntették a képfrissítés szaggatását. Míg korábban minden egyes robbanásnál egy kicsit megakadt a játék, addig most csak elvétve tapasztalható hasonló jelenség. Pedig hát az Endornál vagy 100 Tie Fighter közeledik felénk, s az azok által ostromolt anyahajók poligonigénye sem lehetett csekély. Az engine csiszolásának az eredménye továbbá néhány olyan speciális effektus, ami szintén csak a PAL-verzióban van jelen.

A grafikára tehát nem igazán lehet rosszat mondani. Na jó, talán mégis. A PC-Gurutól szerkesztőségünkben kotnyeleskedő Sasa kollégánk szerint például nem látszik semmi a játék szépségéből, mert egyfolytában a célzó számítógép „monokróm" képernyőjén keresztül kell nézelődnünk. Nos ez részben igaz, de elméletileg nem lehetetlen a számítógép teljes mellőzése. Ugyebár a statisztikáknál külön díjazzák, ha minél kevesebbet élünk a használatával, szóval nyilván megvan ennek a lehetősége. Az más kérdés, hogy a gyakorlat mást igazol... Aki a célzó nélkül tud játszani, az tényleg magával tudhatja az Erőt.

Az említett „hibát" leszámítva csak kisebb igénytelenségeket lehet még megemlíteni. Ilyen például az űrhajóváltás, aminél egyszerűen csak ott termünk hirtelen a másik hajóban. Ha ilyenkor netán egy társunk is képben van (a többiek szintén váltanak), az még furcsábban hajtja végre a cserét: a hajója egy szempillantás alatt átalakul egy másikká.

A robbanások némelyike is elég béna: a nagyobb objektumok úgy válnak köddé, mintha csak kipukkadnának. Kivételt képeznek a Halálcsillag tornyai a játék legelején: azokból bőségesen hullik törmelék – valahogy úgy kellett volna megoldani a dolgot mindenütt.

Amiben viszont a játék tényleg verhetetlen, az az audio. Persze nem is lehet elvárni kevesebbet attól a cégtől, amelyik a GameCube hangrendszeréért is felelős. Az AT-AT-k nyikorgó léptei egészen pontosan abból az irányból hallhatóak, amit a helyzetük megkíván, s minden egyéb hangeffekt is tökéletesen a helyén van – főként ha valakinek Dolby Pro Logic II kompatibilis a házimozi rendszere. Nem is szólva a zenéről. Tisztára olyan az élmény, mintha a moziban ülnénk: a birodalmiak indulója hallható, amikor épp egy hatalmas romboló úszik át a képen, pergő muzsika szól a csaták közben – s ha netán pauzálunk, diszkrét furulyaszó hallatszik, csakúgy, mint a film nyugis részeinél. Apropó film: a rajongók bizonyára a prezentációt is díjazzák, hiszen a menüben folyamatosan filmrészletek peregnek a háttérben – oly sok jelenet, hogy már csodálni kezdjük, mi minden ráfér egy aprócska GameCube lemezre. Az már csak a ráadás, hogy a speciális opcióknál továbbá még egy kis „werkfilmet" is találunk, amiben kulisszatitkokat árulnak el.

A Rogue Leader tehát egy igazi műremek: szépen demonstrálja, mire is képes a GameCube. Az azonban aligha kerülheti el a figyelmünket, hogy maga a játék nem sokat fejlődött a Rogue Squadronhoz képest, sőt: inkább kevesebb lett. A tíz küldetést (plusz a pontjainkért mondjuk „vehetünk" öt titkos küldetést is) viszonylag hamar végig lehet vinni – annak ellenére, hogy némelyik talán túlságosan is kemény. Valami multiplayer lehetőséget például igazán kitalálhattak volna. Star Wars fanoknak így is kötelező darab.

V. Z.
vzoli@vogel.hu



■ POZITÍVUM

- Hamisítatlan Star Wars-hangulat
- Állati mozgalmas csaták
- Sokfajta hajó az SW-univerzumból

■ NEGATÍVUM

- Kevés küldetés
- Néha eltúlzott nehézség
- Az érmek megszerzéséhez szinte lehetetlent kívánnak

■ BARÁTOK KÖZT

SW Rogue Leader – Rogue Squadron II		
SW Jedi Starfighter (PS2)	02/05	77%
SW Episode I Battle for Naboo (N64)		

GRAFIKA	94 %
HANG	98 %
ÉRTÉK	86%

■ 1 játékos ■ PAL ■ www.lucasarts.com

DYNASTY WARRIORS 3

A HÁRMAS SZÁMÚ VÁGÓHÍD

TÍPUS VEREKEDŐS AKCIÓ **KIADÓ** KOEI **FEJLESZTŐ** OMEGA FORCE **MEGJELENÉS** 2002.03.22 PAL

Az ember néha frankón elcsodálkozik, hogy milyen játékokat találnak ki már néha a fejlesztők! Már azon is nagyon röhögtem, amikor egy ismerősöm egy gyenge pillanatában nemes egyszerűséggel „én ölök!-játék"-nak nevezte el a Quake és társainak népes kategóriáját – kíváncsi lennék, mit szólna mondjuk egy Dynasty Warriorshoz, ahol az egy másodpercre jutó hullák száma legalább tízszeresen felülmúlja még a legvéresebb deathmatch hasonló paraméterét! A sorozatot nyilván nem kell bemutatni senkinek, hisz a PlayStation-tulajdonosok már 1997-ben kezükbe kaphatták az első részt, és a folytatás is az elsők között jelent meg az új Sony-platformon, a PS2-n. Akinek esetleg mégsem lett volna alkalma ismeretséget kötni vele, az is hozzávetőleges képet alkothat róla, ha elképzeli maga elé a Virtua Fighter 4-et – azzal a különbséggel, hogy a hősök fegyverrel csépelik egymást és az útjukba kerülő párezer mezei halandót, az öszszecsapások pedig nem arénákban zajlanak, hanem nagy kiterjedésű csatamezőkön.



■ Aha, ez a szimpatikus csóka azzal a barátságos bárddal ideális lesz!



Újdonságok-régiaégek

A játék sztori (vagy ha úgy jobban tetszik: campaign) módja a Musou, ahol attól függően fogjuk a Wei, Wu vagy Shu királyság színeiben karrierünket építeni, hogy melyik karaktert választjuk (és természetesen eszerint változik a campaign csatáiban játszott szerepünk is). Kezdetben tíz karakter közül választhatunk (a továbbiakban még 31 újabbat lehet megnyitni), helyszínek tekintetében pedig a 2. részből már ismert nyolchoz csatlakozik még tizenöt.

A csaták előtti eligazításnál megszemlélhetjük a csapatok elhelyezkedését a csatamezőn és a győzelmi kondíciókat. Utóbbi általában a szembenálló felek főparancsnokának halála vagy visszavonulása a harcmezőről, illetve – értelemszerűen – a játékos karakterének halála vagy a 30 vagy 90 perces időlimit letelte. Mielőtt fejest ugranánk a hirigbe, mindenképpen érdemes betérni az Equipment menüpontba, ahol megszemlélhetjük a karakterünk aktuális tulajdonságait és beállíthatunk három fontos dolgot: melyik fegyverével induljon a harcos a csatába, milyen amulettet vigyen magával és parancsokat adhatunk a testőrségének.

A karakterlapon öt információ található: a karakter eddigi győztes csatákban megszerzett pontjai, valamint az életerő, az extra támadás (musou) és a normál támadás ereje, valamint a védekezés. A győztes csaták végén a leölt ellenségek után járó, az idő és a bónusz pontszám egyfajta RPG-szerű tapasztalati pontként fogható fel: egyrészt meghatározza a karakter besorolását (a nulla pontos karakter tizenhatod osztályú, míg a Max osztályú karaktert olyan 55.000 pont körül



■ A kedvenc támadási módszerem: a testőrök lekötik a célt, és én jövök hátulról

értem el), másrészt ugyanúgy hatással van a másik négy paraméterére, mint az, hogy az emberke milyen fegyverrel harcol, illetve milyen ereklyéket hurcol magával.

Minden karakter egyedi, csak rá jellemző fegyvertípussal harcol, és a játék során négy különböző osztályú fegyvert szedhet össze a csatamezőn. A második és harmadik osztályúak előbb-utóbb a kezünk ügyébe akadnak, a negyedikeket azonban kizárólag Hard fokozaton tudjuk megszerezni az ellenség fővezérének legyőzésével, és akkor is csak úgy, hogy ha az utolsó csapást személyesen mértük rá. (Összesen 130 különféle fegyver létezik.) Egyébként osztályon belül is vannak különböző típusok: ha a csatamezőn valami újabb kegytárgyat találtunk, amit fel lehet szerelni az aktuális hentelő eszközünkre, akkor a csata végén a program érdeklődik, hogy melyik változatot szeretnénk megtartani.

A fegyverén kívül emberkénk még öt talizmánt is magával hurcolhat a csatába (összesen 25 féle létezik), amelyek további bónuszokkal szolgálnak számára (nagyobb szerencse, erősebb támadás vagy védelem stb.). Ezeket ugyanúgy lelhetjük a csatamezőn, mint a különböző fegyvereket, és ugyanúgy akadnak típusokon belül erősebbek is (például egy később talált cucc +3 szerencse helyet +7-et ad.)

Karakterünket személyi testőrség is kíséri a csatába. A sokadosztályúakat teljes két fő, a legjobbakat pedig maximum nyolc. Ebből következik, hogy a létszám szintén a tapasztalati



■ A nemzetközi helyzet fokozódik, de Sima Yi megint csak sima (yi) ügy lesz



■ **Sokan körbevettek és csinálni akarnak velem valamit... Jöhet egy musou!**



■ **Pont itt az ideje, hogy javítsak életerőm romló állagán**



pont függvénye. Testőreink a harcok során szintén fejlődnek, és egy nyolc főből álló Guard Elite csapat már komoly ütőerőnek számít. Csaták előtt megadhatjuk, hogy testőreink milyen fegyverrel harcoljanak és milyen felfogásban. Defenzív lelkületűeknek használhatnak valamilyen távolsági fegyvert (nyilat vagy számszeríjat), de arra azért számítsanak, hogy lévén az íjászoknak nagyon kicsi a védekezésük, gyorsan el is fognak hullani. Nekem az jött be a legjobban, ha támadóként harcoltak valamilyen szúró- vagy vágófegyverrel. Ilyenkor ugyanis azonnal megtámadják a közelünkben tartózkodó ellenséges katonákat, ami különösen kellemes, ha az történetesen egy tiszt. Ez ugyanis elsődleges célpontjuk, és egy nyolcfős Guard Elite brigád akár egyedül is képes egy ellenséges hős legyőzésére. Ilyen csaták alkalmával csináltam azt, hogy kicsit félrehúzódva hagytam, hogy a testőreim szépen lefaragják az életerejét, és csak akkor ugrottam be egy-két vidám kombóval a sűrűbe, amikor a hős egyébként is a földre került. Nem valami sportszerű, még kevésbé dicsőséges módszer – viszont roppant hatékony!

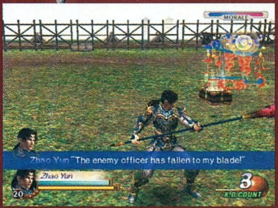
Mint a fentiekből is kiderült, meglehetősen hosszadalmas szórakozás lenne az összes fegyver és az összes amulett összegyűjtögetése minden karakterrel. Szerencsére a játék mentési rendszere hasonló a verekedős játékokhoz, azaz a campaign állásától függetlenül megjegyzi, hogy melyik karakter meddig fejlődött az utolsó partiig és milyen tárgyak lettek eddig megnyitva. Így tehát akár úgyis felvihetünk egy maximumra egy karaktert, ha mindig csak az első csatát játsszuk le, és állandóan újraindítjuk a campaignt, illetve bármelyik karakter használhat bármilyen amulettet, ha azt egy másik egyszer már megtalálta.

Harcra fel!

Minden karakter alapvetően három támadási móddal rendelkezik: egy alap támadással, egy maximum támadással és egy speckóval (ez a musou). Az alap támadásokat egymásba linkelve kombókat hozhatunk létre, ami több célból is kellemes. A kombók egyrészt úgy lettek kialakítva, hogy a karakter úgy hadonászik a rettenetes hadieszközével, hogy egy négyes kombóval gyakorlatilag minden irányba támad – másrészt mivel saját karaktert nem sérthetünk, miért is ne?! A kombók hossza a fegyver osztályától függ: míg az alap fegyverrel négyet csaphatunk egymás után, addig a negyedik szintűvel hetet. Arra azért nem árt figyelni, hogy ha maximális hosszúságú kombót ütünk, akkor egy-két másodperc szünetre van szükség a következő támadás megindításához, azaz a karakter tök védtelenné válik. Ez mezei katonáknál mondjuk annyira nem is probléma (egy kombó után úgyis mindegyik elfekszik a környéken), de egy hős ellen célszerűbb a maximális kapacitásnál eggyel rövidebb kombókkal operálni – azaz folyamatosan ütni. (Ja, az egyébként tök aranyos volt a játék készítőitől, hogy a magasabb osztályú fegyverek kombóihoz mindig másféle mozdulatsor tartozik.) A maximum támadás tulajdonképpen ugyanazt a sebzést prezentálja, mint egy kombó, de csak egyetlen irányban. Részemről nem használtam különösebben sokat: egyrészt én minden irányban szeretek ölni, másrészt hősnél roppant kellemetlen, ha az kivédi. A musou speckó tulajdonképpen ugyanaz, mint az előző kettő együttvéve: nagyon durva sebzés minden irányban. Ilyet azonban csak akkor tudunk indítani, ha az életerő alatt levő musou kijelző a maximumon van (ezt a sikeres normál támadásokkal növelhetjük).

Fentieken kívül karakterünk rendelkezik egy ugrás (illetve nyeregbe szállás) mozdulattal, valamint nyilazhat saját szemszögű perspektívából, amennyiben korábban összeszedett nyilvesszőket. A nyilazást nem nagyon használtam (nagyon pontatlanul lehet vele célozni), az ugrás viszont remekül jön, ha egy maximális életerőn levő ellenséges hőssel szembekerülve sürgős visszavonulásra van szükség, illetve valakit le kell cibálni valami csúnya állat nyergéből.

Akciójátékról lévén szó, különösebb stratégiai tanácsokra talán nincs szükség a csatákhoz. Általános alapelv, hogy inkább ne egyedül akarjuk leverni a teljes ellenséges hadsereget, tehát ha túlerővel (két-három hőssel) kerülünk szembe, akkor inkább pucoljunk el. Saját tábornokaink a „fontolva haladás" hívei: jobb szeretik a mészárlást biztonságos távolból szemlélni, és csapataik is úgy mozognak, hogy próbálják az elfoglalt területet biztosítani. Mivel az ellenséges hősök előszeretettel üldöznek bennünket (és ha nincs egyéb gondjuk, akkor mindig a mi emberkénket támadják), kézenfekvő módszer a saját csapatok közelébe csalogatni őket – hadd dolgozzanak meg ők is a zsoldjukért! Ebben segít a kis és nagyléptékű radar is, habár ez nem működik, ha éppen valami erdő mélyén kóválygunk. Ha íjászok vannak a közelben, akkor mindenekelőtt őket henteljük le (négy-öt már nagyon csúnyán leverheti az életerőnket egy-egy sorozatával), mint ahogy a nyeregben ülő konkurenciát is mielőbb illik letessékelni a földszintre. Igyekezzünk felvenni az ellenfelek által elhullajtott mindenféle tárgyat, valamint szétverni a ládákat és a korsókat:



■ **Hopp! Új fegyver a láthatáron!**



■ **Halló, te kövér szőszi! Itt az ideje, hogy lemássz a nyeregből!**



■ **Ezek kérlek elefántok. Szerintem jobban tennétek, ha elpucolnátok...**



■ **Úgy két másodperccel előbb még kikerülhettem volna...**



■ Háti okos: szépen leparkol, és megvárja, amíg agyonverem a gazdit



■ Három lovassal támadni egy gyalogost, kimondottan bunkóság. Viszont hatékony!



■ Imádom ezeket a tumultuózus jeleneteket, mindig egy csomó pontot érnek!

fegyvereken és amuletteken kívül alkalmi bónuszok (dupla sebzés vagy védekezés 30 másodpercre, plussz életerő stb.) lehetnek bennük.

Gyalogolni rossz

A közlekedésnek a gyalog-galoppon kívül van egy hatékonyabb módja is: nevezetesen az, ha lóra pattanunk. A tábornokok és tisztek igen sok alkalommal lovon szemlélik a csatát, és ha mi is egy ilyen remek közlekedési eszközre vágyunk, akkor a legegyszerűbb megoldás az einstand: szépen leverünk a lováról egy ellenséges tisztet (ebben egyébként rendszerint a mezei gyalogok is lelkesen segítenek), és átsegítjük a túlvilágra. A lóra felszállni némi gyakorlatot igényel, lévén a nyeregbe pattanás gombja az X, ami ugyebár mellesleg az ugrás gombja is, és ha nem pontosan a ló oldalára merőlegesen próbálunk a paci hátára pattanni, akkor a karakterünk minden további nélkül átugorja. (Különösen szórakoztató marhaság, hogy ha a ló lejtőn „parkol", akkor egyszerűen képtelenség rá felszállni) Lóháton egyrészt jóval gyorsabban tudunk a csatamezőn közlekedni (bár most lassabbak, mint a második részben), másrészt nyeregből sokkal kényelmesebb az ellen irtása (és mivel a hullajelöltek mindent elkövetnek, hogy lerángassanak minket a hátasunkról, célszerű folyamatosan mozgásban maradni), harmadrészt pedig a lóval is lehet támadni, azaz egyszerűen elütni az ellenfeleket. Valamelyik szerző valahol azt nyilatkozta, hogy a lovaknak is egyéni karakterisztikát csináltak. Na most azért ez enyhe túlzás, de az mindenesetre tök poén, hogy némely szilaj paripa kizárólag egykori gazdáját tűri meg a hátán (ha ilyenre próbálnánk felpattanni, akkor azonnal ledob a hátáról), mások meg nem szeretnek belegázolni az embertömegbe, és inkább visszahőkölnek. A lovakon kívül a harmadik részben feltűnnek a harci elefántok is (ha jól emlékszem, Musouban a hatodik vagy hetedik pályán, a Nanman Campaignben találkozunk velük először). Az ormányos népség nagyon nagy királyság: remekül tiporja az ellen népét, továbbá ha egy jumbó hátán ülünk, akkor – a lovakkal ellentétben – a karakterünk támadóbillentyűi az elefántra vonatkoznak: normál támadásokkal 20-30 méterekre csapkodja az ormányával a népeket, Musou-val még ráadásul hatalmasat dobbant a földre is, amitől a környéken levő fickók egy jó darabig csillagokat fognak látni (azaz ledermednek). Mivel rajtunk is marha nagyokat sebezhetnek, és az elefánton ülő fickók rendszeresen a mi karakterünket szúrják ki maguknak, egy ormányos feltűntével célszerű először a lovasát kiiktatni a harcból. A következő eljárás: mivel az elefánt kissé körülményesen fordul, az első rohama után kerüljünk mögé, aztán felugorva valamelyik támadással üssük ki a nyeregből a lovasát, majd szépen verjük agyon, mielőtt visszaszállna. Akár csak a lovak, Háti is türelmesen leparkol, amíg senki sem ül rajta. Az elefántok egyébként kiválóan alkalmasak kisebb akadályok vagy épületek szétrombolására is, például az említett Nanman pálya közepéről csak elég nagy kerülővel lehet eljutni a pálya délnyugati részén zajló döntő harchoz – elefánthátón viszont kényelmesen áttörhetjük az erőd deszkapalánkját.



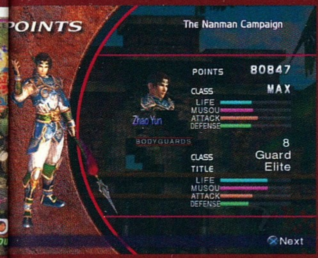
■ Oszoljunk kérem, nincs itt semmi látnivaló!

Multiplayer és egyéb opciók

A játék második részének legjobban hiányzó szolgáltatása a multiplayer játék lehetősége volt, amit most bőségesen bepótoltak. A campaignben bármely új csata kezdetén beléphet egy második játékos egy új karakterrel, és így kooperatív módban, osztott képernyőn játszhatjuk le a sztori módot. (Mellesleg így nyilván sokkal könnyebb is a dolog.) Persze ennek is megvan a maga átka: a vízszintes osztás miatt nem látjuk a tömegben az ellenséges vezéreket, akiket egyjátékos módban könnyen lehetett azonosítani a fejük felett jelzett nevükről (szóval jobb lett volna a függőleges); továbbá – mivel már az egyjátékos mód is maximálisan kihasználja a PS2 kapacitását – a játék annak ellenére sem tudja, megjeleníteni a környéken levő összes karaktert, hogy folyamatosan ködösít, így ezek néha a semmiből tűnnek elő.

A másik multiplayer opció a Versus, ami hasonlít a verekedős játékok Team Battle módjához. Ebben csak hősök fognak szerepelni, és a program véletlenszerűen sorsol a két játékos által kiválasztott karakterhez további hármat-hármat, és a parti természetesen addig tart, míg valamelyik játékos karakterét agyon nem verik. Ezért aranyos többen





■ Úgy tűnik, Zhao Yunnak már nem nagyon van hova fejlődnie



■ A női szakasz páros mérkőzésén vendéggyőzelem született



■ Valaki itt hagyott nekem egy páncélt. Fél percig nem sokat fogok sebződni

menni egyre...

Ugyancsak a verekedős játékokat idézi a Challenge mód, ahol a Time Attackban az idő ellen versenyezve minél több hullát kell prezentálnunk, míg az Endurance a túlélő mód, ahol a roppant szűkösen mért életbónuszok mellett kell a lehető legnagyobb temetőt előidéznünk. A követendő módszer mindkét esetben ugyanaz, mint a sztori mód csatáinál: a lehető leghatékonyabban kell a kombómushou támadásokat alkalmazni.

A Free opciónak két kellemes vonása is van: itt bármelyik karakterrel gyakorolhatjuk a campaign egyes csatáit, viszont ugyanúgy szerezhetünk új fegyvereket és amuletteket, valamint emelhetjük a karakter szintjét.

Jókedélyű hullaház

Mint fentebb már jeleztem, a sorozat kedvelői nem fognak csalódni a Dynasty Warriors 3-ban, mert pont azt kapják, amit elvárnak: mindenből többet, nagyobbat, szebbet – de a jó öreg hentelés, az azért maradt a régi! A prezentáció előtt le a kalappal: szerintem a játékból kihozták mindent, amit ebben a formájában lehetett. Az új játéklehetőségek, karakterek és a rakásnyi felvehető cucc önmagáért beszél, de nagyon kellemes, hogy az átvezető videókban a korábbi feliratok helyett most már minden szereplő a saját hangján szólal meg (még akkor is, ha az eredetileg japán nyelvhez készült szájmozgás nem passzol az angol szinkronhoz – ehhez már épp elég időnk volt hozzászokni).

Kétségtelen a fejlődés a grafikában is, különösképpen a hősöknél, akik jóval több poligonból állnak és sokkal csinosabb textúrákba öltöztek, mint az elődben. Iszonyú jó az animációjuk küzdelem közben (biztos, hogy valami motion capture van a háttérben), de semmi baj nincs a mezei hullajelöltek tömegeivel sem – az meg külön tetszik is, hogy a csatazajt nem a hektószámra ömlő vér, hanem az augusztusi tűzijátékra emlékeztető fényeffektek (meg hátasok) kísérik. Részemről nem szoktam számolgatni, hogy egy játék másodpercenként 60 kép megjelenítésével fut-e, vagy netán néha lelassul-e 55-re (viszont arra egyszer már tényleg kíváncsi lennék, hogy akik ezt teszik, azok vajon ezt minő titkos módon számolhatják ki?!) – jobban érdekel, hogy a sebesség élvezhető-e, vagy sem. Márpedig itt azért szaladgál a képernyőn pármillió poligon, mégsincs semmi probléma. Az egy más kérdés, hogy ennek az árát a készítők kénytelenek voltak a terep kidolgozásán behozni. Ha a vízeffektjükkel és a 45 fokban lejtő domboldalakkal nem is fognak díjakat nyerni, szerintem mégis jó vásárt csináltak. Apróbb problémáim mindössze a kamerakezeléssel voltak, de ezek ugyanolyan típushibák minden külső szemszögű akciójátéknál, mint mondjuk a szájmozgás a japánról más nyelvre „szinkronizált” videóknál: itt van ugyebár a klasszikus eset, amikor a szerencsétlen kamera egy fa lombkoronájában landol, de az is érdekes mulatság, amikor menekülünk egy mögöttünk trappoló másik hős elől, és fogalmunk sincs, hogy ha sarkonfordulunk, akkor balról várjuk-e vagy jobbról (nem ártott volna az egyik flippergombra inkább egy olyan opciót tenni, ami azonnal a szokásos követő pozícióba teszi a nézőpontot).

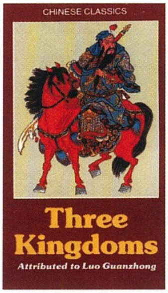
Ugyan némi fenntartásaim vannak abban a témában, hogy az aláfestésként szolgáló pergő hardrock mennyiben hordoz korhű kínai elemeket, mindenesetre a játék alapvető hangulatát (vidám ámokfutás a harctéren, tekintet nélkül a veszteségekre) elég jól támogatja.

Entellektüel körökben valószínűleg nem lesz különlegesen népszerű a Dynasty Warriors 3, mert nem tesz túl sokat a szellem épülése érdekében – de hát valószínűleg nem is ez volt a készítők kimondott célja. Akciójátéknak viszont remek buli, és a kiskanállal adagolt RPG-elemeknek és a multiplayer opcióknak köszönhetően elég rendesen rá lehet kattanni akár hetekre is.



■ Király vagy sem, de már kezdem unni, hogy minden kombómat kivédi!

■ A HÁROM KIRÁLYSÁG ROMÁNCA



Talán nem sokan tudják, hogy a Dynasty Warriorsban megrajzolt világ és szereplői nem a játék készítőinek érdeme, hanem egy „Három Királyság románca” című történelmi regényen alapul, amely legalább annyira közismert Ázsia-szerte, mint mondjuk nálunk az „Egri csillagok” vagy a „Kőszívű ember fiai”. A regényt úgy 1300-1400. körül írta egy Luo Guanzhong nevű kínai úriember, ami az i.sz. II-III. évszázad fordulóján játszódik, a Han-dinasztia uralkodásának idején. A jobbára történelmi tényeken alapuló történet (leszámítva persze a főszereplők elképesztő harci képességeit) három egymással versengő királyság (Wei, Wu és Shu) történetét beszéli el, addig míg a három egyesül – a címben szereplő „románc”-ból talán csak negyedannyi szerepel, mint mondjuk a „Háború és béke” címen futó konkurenciában. A szerzőnek meglehetősen ráérősen telhettek napjai, mert mondanivalóját a nem éppen szűkszavúságáról ismert Tolsztojt is megszégyenítő terjedelemben fejtette ki: a könyv 120 fejezetének angol nyelvű kiadásai – mérettől függően – 1.100-2.400 oldalon jelentek meg. (Magyar kiadásról sajnos nincs tudomásom, és a weben sem sikerült még csak hasonló címűt sem találni.) A történet és szereplőinek népszerűsége az oka, hogy a Koei nemcsak a Dynasty Warriors-trilógiát áldozta a témára, de volt a könyvhöz hasonló című (Romance of Three Kingdoms, bár eredetiben még jobban hangzik: San goku shi) hatalmas stratégiai játéksorozata is, minden elképzelhető platformon, Playstatiöntől kezdve Dreamcastig, NES-ig és Saturnig. Természetesen ezek csak Ázsiában kerültek piacra, de az utolsó két, PS2-re készült művüket angol nyelvre is lefordítják. Ezek közül az utóbbi (Romance of Three Kingdoms VIII) már a nyár végén kapható lesz az amerikai piacon, amelyet siker esetén karácsony környékén követhet az előzménye – nem maradunk tehát Cao Cao nélkül a Dynasty Warriors 4. részéig.

■ POZITÍVUM

- Frenetikus hangulat és remek sztori mód
- Multiplayer opciók
- Hatalmas mennyiségű megszerezhető cucc

■ NEGATÍVUM

- Multiplayerben jobb lett volna a függőleges osztás
- A csatazaj túl sok poligonnál néha kihagy
- Nem hagy aludni!

■ BARÁTOK KÖZT

Virtua Fighter 4	01/04	92%
Dynasty Warriors 3		
Dynasty Warriors 2		

GRAFIKA	91 %
HANG	85 %
ÉRTÉK	90%

■2 játékos ■PAL ■ www.koeigames.com

DEUS EX THE CONSPIRACY

PC-N EGYKOR AZ ÉV JÁTÉKA VOLT...

TÍPUS KALAND/RPG/FPS **KIADÓ** EIDOS **FEJLESZTŐ** ION STORM **MEGJELENÉS** 2002.03.27 NTSC 05.24 PAL

Két számmal ezelőtt (2002/04) olvashattátok ennek a nem mindennapi játéknak a bemutatóját, amikor még csak találgathattunk arról, hogy miben fog különbözni az eredeti PC-s változattól. A játék azóta a boltok polcaira került, így most már kézzelfogható tapasztalatokkal szolgálhatok, habár bevallom, hogy már az első képek alapján eléggé szkeptikusan fogadtam a játékot – és sajnos igazam lett. (Pont emiatt fogok előhozakodni itt-ott a korábban megjelent PC-s változattal. Lehet, hogy ez a legtöbb olvasónkat nem fogja érdekelni, de én úgy gondolom, hogy mindenkinek joga van megtudni, hogy mi mindenből marad ki, ha PS2-n játssza végig a játékot PC helyett).

A Deus Ex történetét az előzetesben már taglaltuk. Röviden csak annyit, hogy főhősünk J.C. Denton, a UNATCO (Egyesült Nemzetek Anti-terrorista Szövetsége) speciálisan képzett és nanotechnológiai eljárásokkal





■ **De beférkőznék közétek...**



■ **Hát akkor ennyit a kameráról...**

„szupermenesített" ügynökeinek egyike, feladatunk pedig egy globális összeesküvés szálainak kibogozása lesz.

A DeusEx első ránézésre saját szemszögű akciójáték (first person shooter) kategóriába sorolható, de ez nem teljesen fedi a valóságot. A fejlesztők tökéletes érzékkel vegyítették össze az akciót a klasszikus kaland és szerepjáték elemekkel, és ezek egészen döbbenetes egyensúlyt alkotnak a játékmenetben – ez a súlypont a játékos vérmérsékletének megfelelően elbillenthető az egyik vagy másik irányba. A játék folyamán tapasztalati pontokat szerezhetünk (küldetések teljesítése, helyszínek felfedezése, stb), melyeket 11 különböző képesség fejlesztésére használhatunk fel. A megszerzett pontokat nem is olyan könnyű okosan „elkölteni", mert mindig lesz olyan dolog, amire nagyon kell „spórolni". Három igazán lényeges képesség van, amit érdemes minél hamarabb felfejleszteni legalább 3-as szintre. Ezek a Computer (hackerkedés), Electronics (elektronikus rendszerek feltörése – multitool) és a Lockpick (mechanikus zárak feltörése – lockpick). Bármilyen harcmodort is válasszunk, ezek minden esetben fontosak lesznek. A többi képességet saját belátásunk szerint fejlesszük, de mindenképpen érdemes lesz koncentrálni egy-egy fegyvertípusra. Ez természetesen azért fontos, mert ahogy egyre magasabb szintre jutunk egy adott fegyvertípus használatával, úgy egyre jobb lesz azok hatásfoka. Maximálisra fejlesztett pisztoly képesség mellett például a legtöbb ellenfél egyetlen fejlövéssel leszedhető – természetesen pisztollyal. A rifle képesség maximális fokozaton szintén igen kellemes, mert így a mesterlövész puskával már nem csak az ellenfeleket, hanem a biztonsági kamerákat és az automata gépágyúkat is kilőhetjük egyetlen jól irányzott lövéssel. Ezzel szemben például a képességek között akad pár haszontalannak tűnő is. Az úszásra például nem érdemes költeni, mert lesz Aqualung augmentáció és a Rebreather nevezetű eszköz is, továbbá az Environmental Resistance-ra szintén felesleges költekezni, mert ez csak a Hazman Suit védőruha védelmének mértékét javítja. (Ezt viszont igen ritkán kell használni, elkerülhetetlenül pedig összesen egyszer vagy kétszer.) Igen fontos megemlíteni, hogy skill pontot szinte minden értékelhető cselekedetre kaphatunk, ezért ha van időnk, akkor oldjuk meg a másodlagos küldetéseket is, és fedezzük fel a pálya minden zegét-zugát. Megéri!

Az augmentációk a játék közben megszerezhető szupermen képességek. Induláskor három kiterjesztéssel rendelkezünk. Az Infolink a fejünkbe épített adó-vevő, az IFF az ellenséges és baráti célpontokat különbözteti meg (a célkereszt zöld vagy piros), a Light pedig nyilván egyértelmű. Az első két kiterjesztés folyamatosan aktív és energiát sem igényel, míg az utolsó (ahogy majd a többi megszerezhető is) tetszés szerint aktiválható és a használata bioáramot fogyaszt. Ezek mellé még összesen 9-féle kiterjesztést szerezhetünk be magunknak Augmentation Cannisterek formájában. Minden ilyen tároló kétféle képességhez tartalmaz nano-ROM modulokat. Itt alaposan meg kell fontolnunk mindkét lehetőséget, mert ha egyszer magunkba küldtünk valamit, akkor azt később már nem lehet megváltoztatni. A kiterjesztéseket az Augmentation Upgrade flakonok használatával tudjuk magasabb szintre emelni. A PC-s változathoz képest mindenképpen könnyítést jelent, hogy a kiterjesztések „installálásához" nem kell medbot, a helyszínen azonnal felhasználhatjuk őket. (A medbot gyakorlatilag csak gyógyításra használható, míg a repairbotnál a bioáramunkat tölthetjük fel.)



■ **Hát ha nekem is lenne raktárkulcsom...**



Ez inkább hullaháznak tűnik, mint kórháznak



Doszpot Péter iparművész tárlata



Ezek a botok sem rúgnak már labdába

A DeusEx egyik legnagyobb erénye az, hogy az éppen kitűzött feladatot nem csak egyféleképpen oldhatjuk meg. Mérlegelnünk kell, hogy karakterünk képességei és a rendelkezésre álló felszerelésünk alapján milyen módszerrel jutunk el a megoldásig. A játékban ugyanis a legtöbb esetben eleve több alternatív útvonal van egy-egy pályaszakaszon belül, és mindegyik leküzdése más-más képesség vagy felszerelés meglétét igényli. Tegyük fel, az egyik útvonalon, a szellőzőjáratokban osonva kikerülhetjük a tűzharcot, de több lockpicket vagy moltitoolt kell elhasználnunk célunk elérésének érdekében.

Ha viszont elégséges munícióval és védelemmel rendelkezünk, akkor nekimehetünk az őröknek és a harci botoknak. A tapasztalat sajnos azt mutatja, hogy a PS2-es változatból sok ilyen alternatív részt kiszedtek, de szerencsére nem mindet. Ezért mindig lesz választási lehetőségünk!

A zárt ajtók és egyéb biztonsági rendszerek kiiktatása két alapvető felszerelési tárgy körül forog: a mechanikus zártörő (lockpick) és az elektronikus kódtörő (multitool). A legtöbb esetben úgy van kialakítva a továbbjutási lehetőség, hogy a program a kezünkbe adja a választást: melyikből van több? Az elektronikus ketyerék (kamerák, lézerfal vezérlő panelek) védelme százalékban van megadva, ami alatt az látható, hogy a jelenlegi szintünkön hány multitoolba kerül azok kiiktatása. A mechanikus zárak védettsége szintén százalékos megjelenítésű, de itt megjelenik egy másik csík is, ami az ajtó (zár) erőszakos behatolásokkal szembeni ellenálló képességét jelzi. Vannak ajtók, amiket akár egy pajszerrel is betörhetünk, másokat pedig csak robbanóanyaggal (pl. LAM) tudunk megadásra bírni. A végtelen erejű ajtót (zárat) nem lehet berobbantani (lockpickkel azért még nyitható), a végtelen zárvédelműhöz pedig meg kell találnunk a kulcsot. Ezek a kulcsok kis kék hordócskák formájában lelhetők fel, amik igazából nem is kulcsok, hanem kulcskódok. (A PS2-változatból szintén a könnyítés kedvéért kihagyták a nanokulcs nevezetű eszközt, amit ugyanúgy kellett használni, mint bármilyen más tárgyat, tehát itt elég, ha megnyomjuk a „használ" gombot az ajtón, és ha van hozzá kulcskódunk, akkor már ki is nyitottuk.)



A két banda tagjai „megbeszélik" a problémákat



Az alkatrészhiány nekünk dolgozik

Vannak elektronikus védelemmel ellátott számzáras ajtók is. Ezekhez elvileg meg kell keresni a kódot (computerből, datacube-ból), vagy multitool-lal feltörhetjük őket. A PC-változatban a kódokat saját magunknak kellett bepötyögni egy számbillentyűzeten, így akkor is be tudtunk jutni egy ajtón, ha a kódját egy végigjátszásból néztük ki. Itt viszont automatikusan használódik a kód, vagyis ha nincs multitoolunk, akkor mindenképpen meg kell tudnunk valahonnan. Ez persze nem ennyire veszélyes, mert a legtöbb esetben a zárt ajtó 3 méteres körzetén belül megtalálható a kód (ami a PC-s változatnál nem így volt).

Igen fontos lesz a játékban a hackerkedés is. Ha egy számítógéphez nem ismerjük a jelszót, akkor feltörhetjük (hack). Ez esetben a Computers képességünktől függően X másodpercig garázdálkodhatunk a gépen. Ha ez az idő lejár, és mi még mindig a gépen lógunk, akkor lenullázódik a bioenergiánk, rosszabb esetben a riasztó is megszólal. A hagyományos asztali számítógépekből a mailek elolvasásával különféle információkat tudhatunk meg, pl. ajtó számkódokat, számítógép belépési kódokat, bankszámla számokat, stb. A biztonsági számítógépek (falon találhatók, jellegzetes búgó hanggal) feltörésével a kamerákat és automata gépágyúkat kapcsolhatjuk ki, valamint biztonsági ajtókat nyithatunk ki, valamint a kamerák manuális vezérlésével jobban körülnézhetünk az adott helyszínen.

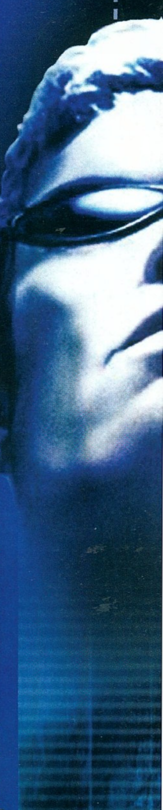
A PC-s Deus Exben alaposan meg volt szorítva a magunkkal cipelhető tárgyak mennyisége. A PS2-es változatban ez is alaposan meg lett könnyítve, bár a cipelő képességünk még mindig nem végtelen. Összesen 9 tárgyslot van a játékban, ami a használati sűrűséghez mérten nagyon okosan van elosztva. Az elsőben tárolódnak az apróságok (kaják, piák, páncélok, stb.), a másodikban a lockpick és a multitool, a harmadikban a medkit és a biocell, a negyedikben a gránátok. Az ötödik slotban elfért az összes kézi (melee) fegyver, ami nagyon nagy könnyítés a PC-s változathoz képest. A maradék négy slot szabadon felhasználható a többi fegyver számára. Itt kell megjegyeznem, hogy a PC-s változatban nagyon sok problémát okozott az erősebb fegyverek elhelyezése, mivel a GEP gun vagy a Plasma Rifle 6 „négyzetnyi" helyet foglalt a hátizsákunkban. Itt nincs ilyen megkötés, minden fegyver 1 slotot foglal, legyen az egy sima pisztoly vagy akár rakétavető.

A Deus Exben fellelhető fegyverek száma szerencsére nincs eltúlozva. Ez azért is lényeges, mert mint korábban már említettem, összesen négyféle lőfegyver lehet nálunk egyszerre. Mindenképpen érdemes valamilyen nehéztüzérséget is magunkkal cipelni, mert a lépegető botok kiiktatása csak ilyenekkel lehetséges (és mert gránátokból sohasem lesz elég készletünk). A legrosszabb esetben a Combat Shotgun is megteszi, de Sabot lőszert kell bele tenni (ez jó a robotok ellen).

A lőszerekről annyit, hogy jó pár fegyverhez használhatunk akár kétháromféle lőszert is, amit a menüben tudunk kicserélni: a mini számszeríjhoz a normál nyíl mellett például világító és kábító nyilat is használhatunk. A sörétes fegyverekhez normál és sabot (bot ellen) lőszert használhatunk. A kedvencem az Assault Rifle: a 7.62-es lőszer mellett 20mm-es repeszgránát kilövővel is rendelkezik. Ez utóbbihoz lőszert elég ritkán lehet találni, de ha spórolunk vele, akkor mindig marad a kényes helyzetekre (pl. botokra).

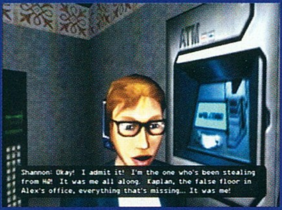
Ejtsünk pár szót a fegyverekhez található javító MOD-okról. Ezek a fegyverek különféle képességeinek javítására használhatók. Ezek a pontosság, hordtávolság, visszalökés, tárkapacitás, tárcsere, lézerirányzék, távcső, hangtompító, stb. A kiválasztott fegyvernél egyetlen gombnyomással használhatjuk a meglévő MOD-ot. Mivel ezek nem foglalnak sehol semmiféle plusz helyet (PC-n 1 négyzetnyi helyet foglaltak), ezért nyugodtan félretehetjük őket egy később megtalálható fegyver tápolására. A bemutatóban leírtak természetesen igazak, vagyis nem minden MOD használható minden fegyverhez.

A játékban ugyebár nem az a cél, hogy mindenkit kinyírjunk, hanem az adott feladatot kell megoldanunk. A legtöbbször sokkal célravezetőbb az ellenfeleink csendes kiiktatása, mint az eszetlen lövöldözés. A kábító nyíl nem rossz, csak a hatása nem azonnali.





Az őrség lepihent – hála nekünk



■ Ejnye! Lopni nem szép dolog!



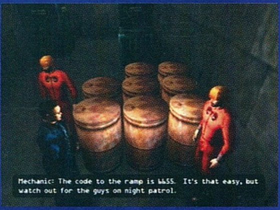
■ Miféle speckó ár?! Te fizetsz?



■ A kék lézerfal átverése a ládatrükkel

Ennél jobb a prod vagy a baton, de ezek használatához közel kell menni leendő áldozatunkhoz. A katonák természetesen látnak és hallanak is, így felfigyelnek a lövések hangjára és a lépteink zajára is. Érdemes gyakorolni a lopakodást, és használni a meglévő augmentációkat (láthatatlanság, stb). Nagyon oda kell figyelni a biztonsági kamerákra is. Ha meghalljuk a jellegzetes csörgő-sziszegő hangjukat, mindig óvatosabban közlekedjünk. Ha egy kamera észrevesz minket (szirénázó hanggal tudatja), akkor gyorsan bújjunk el egy olyan helyre, ahol már nem lát minket. Szerencsés esetben ilyenkor nem indul be azonnal a riasztás. A kameráknak természetesen van „vakfoltjuk" is, például a legtöbbször nem „látnak" maguk alá. Ilyenkor gyorsan beosonhatunk alájuk, és megreparálhatjuk őket egy-két multitoollal. Ha találunk biztonsági számítógépet, akkor mindenképpen kapcsoljunk ki a kamerákat és mindenféle egyéb zavaró tényezőt (botok, gépágyúk, stb).

Több esetben találkozhatunk lézerfalas védelemmel is. Ezek általában a riasztás beindítására hivatottak, de van olyan is, ami „csak" az automata gépágyúkat aktiválja.

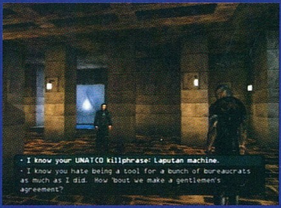


■ A technikusok mindig segítőkészek

Lézerfalból két típusba fogunk botlani. A piros lézer megszakítása azonnali riasztást eredményez. A kék egy kicsit másképp működik: csak akkor aktiválódik, ha a megszakítás után újra visszaáll a folyamatos fénnyaláb. Ezeket jópofa módon kicselezhetjük, ha betolunk az útjukba egy dobozt. Ilyenkor nem indul el a riasztás, és leguggolva átevickélhetünk alattuk.

A Deus Ex irányítása és kezelése meglepően jó, ahhoz viszonyítva, hogy az eredeti PC-s játékban egy halom billentyűt kellett használnunk, itt viszont csak a kontrollert lehet. A gombkiosztás sajnos nem változtatható meg, ezért kénytelenek leszünk valamelyik alapbeállítást megszokni. Nekem a 4-es volt a legkevésbé rossz, ezért ezt használtam. Nem kis meglepetésemre a második órában már semmiféle problémát nem okozott az irányítás és a funkciók elérése. (Külön gratula a fejlesztőknek, hogy sikerült ennyire eltalálniuk az egészet.) Az egyetlen problémát csak a fegyverekkel való célzás fogja jelenteni, de a programba segítségként beépítették egy automata célra tartó részt is, bár a távcsöves módnál ez természetesen nem működik. A játék elkezdése előtt mindenképpen nyomjuk végig a tréningküldetést, mert így egyszerűen és biztosan megismerkedhetünk a program lehetőségeivel.

A Deus Ex grafikailag éppen hogy csak megüti a még elfogadható mércét. Manapság már csodaszép grafikájú játékokat készítenek PS2-re, ezért számomra a minimum elvárható szint az eredeti PC-s játék kinézetének megtartása lett volna. A fejlesztők ugyan ígértek mindenféle hiper-szuper grafikát, meg poligon hegyeket, de valljuk be őszintén: a végeredmény még a két évvel ezelőtt megjelent PC-s változat grafikájához képest is igen gyatra. Alacsony felbontású textúrák, csak a szereplőkön észrevehető poligon szám emelés, lassú képfrissítés, és a pályák irgalmatlan lebutítása jellemzik. Míg a szereplőkön tényleg látszik a nagyobb részletesség, addig a pályaelemek olyanok, mintha baltával faragták volna őket. Az eredeti változathoz képest egyébként is sokkal „szűkebb" vagy kisebb szinte minden, bármelyik pályát nézzük is. A Wan Chai piactér eredetileg egy hatalmas, nyitott placc volt, ahol a teret körülvevő felhőkarcolókon túl



■ Az önmegsemmisítő jelszavak ismerete néha érdekes irányt adnak a társalgásnak



■ Nem szeretem, ha valaki okosabb nálam...

még a csillagos eget is látni lehetett. Mi meg kaptunk egy bedeszkázott tetejű folyosó-labirintust! Az eredeti játékban talán ez volt a legfantasztikusabb rész: a teaház felső emelete egy terasz volt, ahonnan végignézhettük az alattunk elterülő piacot. Az emberek mászkáltak, a neonreklámok villództak, stb. A PS2-es változatban terasz helyett falak vannak mindenhol… Szépen vagyunk! A szereplők mozgásának újrafelvétele sem látszik, bár kétségtelenül szebben esnek össze, ha megkapták a magukét. Mindezen „újítások" mellett megbocsáthatatlan, hogy bizonyos helyeken még a lépcsőt is kispórolták, és egy egyenes rámpával helyettesítették. A PS2 egyik gyengéje a textúrázás (bár ez ugyebár erősen fejlesztő függő!), ennek iskolapéldája a Deus Ex. Hihetetlenül alacsony felbontású textúrák borítják a falakat, és emellett még a színek sem az igaziak. Valahogy nem sikerült összehozni azt a sötét hangulatot, ami a PC-s elődöt jellemezte.

A Deus Ex zenei aláfestése és hanghatásai már az eredeti játéknál is tökéletesek voltak, a PS2-es verzióban viszont még tovább fokozódott mindez. Az újra felvett zenei anyagok egészen jól szólnak, a hanghatások pedig tökéletesek. A zene egyébként itt is akciófüggő, vagyis ha például észrevesznek minket az őrök, akkor a zene is begyorsul. Érdekes módon az eredeti beszédhangokat is megtartották, ami nem csoda, hiszen nagyon jól el voltak találva.

A PS2-es Deus Ex-et elnézve erősen megkérdőjelezem az ilyen „fajta" átiratok létjogosultságát akármilyen (!) konzolon. Pályáról pályára haladva sajnálattal konstatáltam azt a tonnányi „apróságot", ami azért maradt ki a játékból, mert bizony a PS2-t nem erre a játékkategóriára találták ki, és nem fért bele 32 mega RAM-ba. Talán ha az egészet eleve PS2-re fejlesztették volna, akkor másképp alakult volna. De félretéve a sajnálkozást, egy dolgot bizton állíthatok: a Deus Ex a brutális grafikai butítások ellenére is iszonyatosan jó játék, és az eredeti változatot nem ismerők számára ez a dolog úgysem fog „fájni". Nagyszerűen megalkotott történet és félelmetesen atmoszférikus légkör jellemzi. Mindenkinek csak ajánlani tudom.

SakmaN
sakman@vogel.hu

■ POZITÍVUM

- Nagyon jól összekalapált sztori
- Remek fejlődési és fejlesztési rendszer
- Abbahagyhatatlan!

■ NEGATÍVUM

- A grafika (a szereplőkön kívül) elég gyatra
- A szétdarabolt helyszínek miatt sokat töltöget
- Korábban is megjelenhetett volna

■ BARÁTOK KÖZT

Red Faction	2001/9	90%
Deus Ex: The Conspiracy		
Half Life		

GRAFIKA	65 %
HANG	92 %
ÉRTÉK	83%

■ 1 játékos ■ NTSC ■ www.deusex.com

CD GALAXIS



Final Fantasy X · Baldur's Gate · GTA 3 · MGS 2 · Devil May Cry · F1 2000 X-Box · Obi-Wan X-Box · Rogue Leader Game Cube

Sony Playstation 2:
Országos Sony Hungária garanciával!!!:

Sony Playstation 2 gép ..94 990
8 Mb memóriakártya 12 990
Dual Shock 2 ....9 990
DVD távirányító 9 990
G-Con Gun 2 pisztoly 12 990
Multitap 2 kontr elosztó..16 990
Speedster 2 kormány 24 990

Sunflex PS2 kiegészítők:

Hosszabbító kábel 990
I-Link kábel 2 990
Multi Tap 2.........................7 990
Arcade Board 14 990
Double Force Pro kontr....4 990
DVD távirányító 3 990
Vertical Stand....................1 990
RGB Kábel pro 1 490
RGB Kábel PRO DVD........2 990
Kormány forcefeedback.24 990

PS2 játékok:

Alone In The Dark 17 990
Baldur's Gate: Dark All...17 990
Batman Vengeance...........9 990
Blood Omen 2 ....13 990
Bond: Agent Under Fire .17 990
Capcom vs SNK 2...........17 990
Dead Or Alive 2 ....9 990
Deus Ex* 16 990
Devil May Cry 17 990
Donald Duck Q Attack......9 990
Drakan* 16 990
F1 Racing 2K (EA).............9 990
F1 2001 ....17 990
F1 2002* 17 990
FIFA 2002.........................17 990
FIFA World Cup 2002......15 990
Final Fantasy X*..............16 990
Formula One 2001.............9 990
Gran Turismo 3 ....9 990
Grand Theft Auto 3 ....17 990
ICO 16 990
Kessen................................9 990
Knockout Kings 2002 .....17 990
Le Mans 24 Hours...........17 990
Lego Racers 2 ....17 990
Metal Gear Solid 2...........17 990
Max Payne 17 990
Maximo 17 990
Medal Of Honor Frontl....17 990
Moto GP..............................9 990
MX Rider 17 990
NBA Live 2002.................17 990
NBA Street........................17 990
Need For Speed: H.P. 2*.17 990
New York Race................17 990
Oni......................................9 990
Onimusha Warlords........17 990
Pirates: Legends B.Kat ..17 990
Portal Runner..................17 990
Quake 3 Revolution 9 990
Rayman Revolution 9 990
R. Evil: Code Veronica X 17 990
R. Evil: Survivor 2...........17 990
Rumble Racing..................9 990
Silent Hill 2 ....17 990
Sled Storm........................17 990
Soul Reaver 2...................10 990
SSX Tricky 17 990
Star Wars Starfighter........6 490
SW Jedi Starfighter.........12 990
SW Racer Revenge 12 990
State Of Emergency* 17 990
Street Fighter EX3...........17 990
Supercar 4 990
Tekken Tag Tournament ..9 990
Tony Hawk's P Skater 3 .17 990
Time Crisis 2 ....17 990
Time Crisis 2 + pisztoly..24 990
Timesplitter 6 990
Theme Park World 9 990
This Is Football 2002 ....9 990
UEFA Challenge..............17 990
Vampire Night + pisztoly* ...Jön
Virtua Fighter 4* 16 990
Wipeout Fusion................16 990
World Rally Champ.........16 990
X-Squad 9 990

GameCube:
A magyar Nintendo képviselet garanciájával!

Nintendo GameCube...........Hívj
GameCube kiegészítők.......Hívj
GameCube játékok.............Hívj

Sunflex GameCube kiegészítők:

Memóriakártya 4 Mb 4 990
Memóriakártya 8 Mb 7 990
Cube Force Controller......6 990
Cube Force Kormány 19 990
Extension Cable................1 990
PS to GC joypad átalakít ..4 990
RGB Cable Pro..................1 990

X-BOX játékok:

FIFA World Cup 2002......17 990
F1 2002 ....17 990
Mirra 2 BMX.....................15 990
NBA Live 2002.................17 990
NHL 2002 ....17 990
Onimusha Genma 19 990
Pirates: Legends B. Kat .17 990
Star Wars: Obi-Wan........15 990
The Simpsons Road R....17 990
Tony Hawk's P Skater 3 .15 990
Wreckless 15 990

DVD filmek:

A.I. Mesterséges Értelem .5 990
Alien díszdoboz 29 990
Amerikai pite 2 ....6 990
Apádra ütök........................6 990
Armageddon (Extra) 5 990
Ál/Arc 4 990
Állj, vagy jövök...................6 990
Bájkeverő...........................6 990
Beépített szépség 5 490
Bérgyilkos a szomszéd 4 990
Bíbor folyók........................6 990
Bridget Jones naplója 6 990
Csillagközi invázió............5 490
Csokoládé...........................5 990
Dr T és a nők 5 490
Dűne...................................5 990
Elizabeth............................4 990
Evolúció..............................5 490
Édes november 5 490
Ég velünk...........................5 490
Farkasok szövetsége........6 990
Final Fantasy......................6 990
Forrest Gump.....................6 990
Függetlenség napja..........8 990
Gagyi mami 6 790
Galaxy Quest.....................6 990
Gladiátor dupla DVD.........8 490
Grincs 6 990
Guy Ritchie: Blöff 6 990
Ravasz, Agy, 2 füstölgő.. 6 990
kettő együtt díszdoboz..11 990
Halálos fegyver díszd 14 990
Halálos iramban................6 990
Hannibál.............................5 990
Harry Potter*......................5 990
Hatodik érzék 5 490
Holtak útja 4 990
Interjú a vámpírral.............4 990
Ítéletnap.............................4 990
Jackie Chan: Új csapás....5 490
James Bond 6 990
Jövő kezdete 5 290
Jurassic Park 3 ....6 990
Kardhal 5 490
Keresztapa Trilógia.........20 990
Kémkölykök.......................5 990
Leskelődő..........................5 490
Majdnem híres...................6 790
Majmok bolygója 2001......6 990
Mars mentőakció 5 490
Másodpercekre a haláltól.4 990
Mátrix (extra) 5 990
Mexikói...............................6 990
Mélység titka 6 990
Mi kell a nőnek?................5 490
Mission Impossible 2........6 990
Moulin Rouge 8 490
Múmia díszdoboz............13 990
Neveletlen hercegnő.........5 490
Öld meg Rómeót!..............5 290
Ötödik elem 6 990
Ősz New Yorkban 5 490
Peacemaker.......................6 990
Pearl Harbor 6 490
Rettenthetetlen..................8 990
Rocky díszdoboz 19 990
Ryan közlegény megm.....6 990
Sakáltanya.........................5 490
Sebezhetetlen....................5 990
Sebhelyek..........................5 490
Sejt 5 990
Shrek..................................6 990
Star Wars: Baljós Árnyak.8 490
Stigmata.............................6 790
Szakasz..............................6 790
Számkivetett......................6 990
Szemtől szemben..............5 290
Szép remények..................6 790
Született gyilkosok 4 990
Taxi 2 ....5 490
Tolvajtempó.......................5 490
Tomb Raider......................6 990
Túszharc............................5 490
Utolsó cserkész,vágatlan.5 490
Vadon foglyai 6 990
Viharzóna...........................4 990
Vörös bolygó......................5 490
Zorro álarca 6 990



FIFA 2002 World Cup · Jedi Starfighter · Racer Revenge · Starfighter
Gran Turismo 3 · Dead Or Alive 2 · Tekken Tag Tourna. · Oni
Formula One 2001 · Kessen · Quake 3 · Timesplitters

TOVÁBBI KEDVEZMÉNYEK!

-2% -3% -5%

Vásárolj eleve az ország egyik legalacsonyabb árain, és folyamatosan gyűlő vásárlási összértékednek megfelelően érj el további fantasztikus árengedményeket!*

Ha eddig csak egyszer is vásároltál nálunk: 2% kedvezményt kapsz

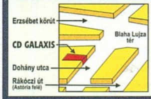
Ha már összvásárlásaid értéke elérte a 20.000 Ft-ot: 3% kedvezményt kapsz

Ha már összvásárlásaid értéke elérte az 50.000 Ft-ot: 5% kedvezményt kapsz

* Kivéve a top akciós és hardver termékeket. Részletek az üzletekben.

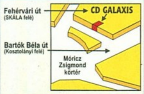
Szoftver Áruház
a Blaha Lujza térnél:

VII. kerület, Dohány u. 64.
Telefon: 479-0933
Nyitva:
H-P 10-18, Szo. 10-13



Szaküzlet
a Móricz Zsigmond körtérnél:

XI. kerület, Vásárhelyi Pál u. 8.
Telefon: 209-3606, 361-4061
Nyitva:
Hétfő-Péntek 10-18



Csomagküldés:
479-0933
Budapestre és vidékre is!

Gyors, mert a csomag akár másnapra megérkezhet
Olcsó, mert a díj egységesen: 970 Ft

Internet Áruház:
www.cdgalaxis.hu

Rendelés csomagküldéssel vagy üzleteinkben átvétellel
Legfrissebb hírek, újdonságok, akciók!

PS2, X-Box, Game Cube konzol játékok és kiegészítők, DVD filmek, PC-s játékok

NAGY VÁLASZTÉKBAN, OLCSÓ ÁRAKON!

Áraink az áfát és a törzsvásárlói kedvezményeket tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. * - már előrendelhető, H - magyar nyelven.

FIFA 2002 WORLD CUP

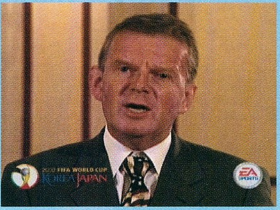
POFÁS KIS BEHARANGOZÓ A VB-RE

TÍPUS SPORT/FOCI KIADÓ ELECTRONIC ARTS FEJLESZTŐ EA SPORTS MEGJELENÉS 2002.04.26. PAL

Négyévente a futballvilág elitje összegyűlik egy kicsiny dzsemborira, ami aztán általában a világ férfilakosságának nagy részét a tévéképernyők elé szólítja. Ilyenkor a barátnők és a feleségek szó szerint mennek a levesbe, ugyanis (akkortájt épp nem annyira) kedves partnerüket lehetetlen kirobbantani a mérkőzések, a sör és a rágcsálnivalók kedélyes világából. Ugyan még egy jó hónap van hátra a világbajnokság kezdőrúgásáig, de úgy fest, az EA Sports fejlesztői mindent megtesznek azért, hogy már most teljes mértékben úrrá legyen rajtunk a VB-láz. Kérem szépen, emitt konferálhatjuk fel a címben szereplő, az EA Sports által delegált programot, amely természetesen „ván end ónli", és ha ez sem lenne elég, akkor még „fulli offisöl" is. A játék minden jelentős platformra elkészült, én a PS2-es és az Xbox-os verzióhoz jutottam hozzá (a PC-változaton kívül). Két okból is nagy várakozással tekintettem a program elé: egyrészt, mert a nemrégiben megjelent FIFA 2002-től nem igazán estem hanyatt; másrészt azért, mert a négy évvel ezelőtti vb-re készült World Cup 98 messze a FIFA-sorozat legélvezhetőbb tagja volt.

Az egyik legfontosabb tudnivaló a programmal kapcsolatban, hogy gyakorlatilag kizárólag a vb-re van kihegyezve, itt bizony egyetlen klubcsapatot sem találunk. A világbajnokságon nem résztvevő nemzeti válogatottak közül csak egy-kettő szerepel, az is csak mutatóba





■ Motty, a kommentátor. Egyértelmű, hogy jobboldali hátszélben született. (XBOX)

(pl. Ausztrália – nyilván ezt az igen kellemes kis piacot nem akarták teljesen leírni az EA-nál). Ebből egyenesen következik, hogy a mi kis kutyaütőink is kimaradtak a szórásból. Mindössze két „megmérettetés" lehetőségét kínálja fel a program: az egyik a barátságos mérkőzés, a második természetesen a Világkupa elnyerése a választott gárdával. Emiatt mindjárt rójunk is fel egy rosszpontot. Tudom, hogy „Vae victis!" – azaz jaj a legyőzöttnek, magyarul a vesztesek és a ki nem jutottak a kutyát nem érdeklik, de olyan jó lett volna még egyszer lejátszani a selejtezőket, és kijutni a saját csapatunkkal – arról nem beszélve, hogy a kvalifikáció szerintem szervesen hozzátartozik a világbajnoki rendszerhez. A FIFA 2002-ben ugyan játszhattunk a kijutásért, de abban a VB nem szerepelt – miért nem lehetett ezt egy játékban összehozni? (Hogy kétszer lehessen eladni – a szerk.)

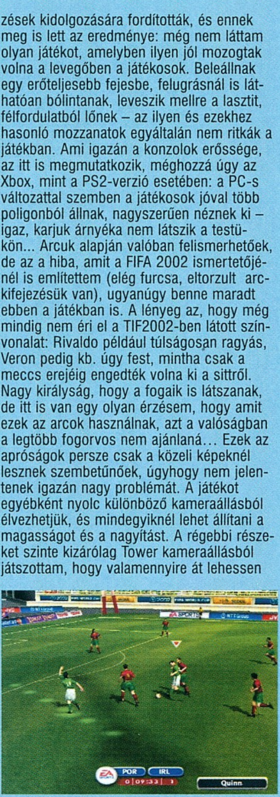
A játékban egy kis ízelítőt kapunk abból, milyen elképesztő is lesz ennek a sporteseménynek a körítése. Noha nem 100%, hogy a valóságban is minden olyan lesz, mint a programban, de amit itt alkottak az EA Sportsos fiúk a meccsek felvezetésénél, az valóban szenzációs. Az esti mérkőzések előtt az elsötétített stadionokban lézershow köszönt minket, a nézők csodálatos élőképeket alkotnak, és végre a lengedező zászlók sem olyan méretűek, amit maximum egy ipari daruval lehetne lengetni. A nézősereg őrjöngése közepette kivonuló csapatokat minden oldalról „körberepüli" a kamera, a kezdőrúgás elvégzése előtt szépen összeállnak a játékosok és így tovább – ahogy az egy világbajnoki derbi előtt elvárható. A stadionok gyönyörű szépek, és a játékban mind a húsz (tíz japán és ugyanennyi dél-koreai) helyszínt tökéletesen lemodellezték. (Aki hozzáfér az internethez, annak érdemes valamelyik focis portálról kiindulva megtekintenie mindegyik helyszín fotóját, mert ilyen stadionokat én még életemben nem láttam!) A közönség is az egyik legmutatósabb, amivel eddig fociprogramban találkoztam.

Maga a játék is megnyerően fest. Mi sem természetesebb, hogy a játékosok animációja motion-capture eljárással készült, és lőn: már-már olyan, mintha egy focimeccset néznénk. A legnagyobb erőt a levegőben történő párharcok és labdaszer-



■ Mintha a Távol-Keleten jobban sikerült volna a stadionépítési program... (PS2)

zések kidolgozására fordították, és ennek meg is lett az eredménye: még nem láttam olyan játékot, amelyben ilyen jól mozogtak volna a levegőben a játékosok. Beleállnak egy erőteljesebb fejesbe, felugrásnál is láthatóan bólintanak, leveszik mellre a lasztit, félfordulatból lőnek – az ilyen és ezekhez hasonló mozzanatok egyáltalán nem ritkák a játékban. Ami igazán a konzolok erőssége, az itt is megmutatkozik, méghozzá úgy az Xbox, mint a PS2-verzió esetében: a PC-s változattal szemben a játékosok jóval több poligonból állnak, nagyszerűen néznek ki – igaz, karjuk árnyéka nem látszik a testükön... Arcuk alapján valóban felismerhetőek, de az a hiba, amit a FIFA 2002 ismertetőjénél is említettem (elég furcsa, eltorzult arckifejezésük van), ugyanúgy benne maradt ebben a játékban is. A lényeg az, hogy még mindig nem éri el a TIF2002-ben látott színvonalat: Rivaldo például túlságosan ragyás, Veron pedig kb. úgy fest, mintha csak a meccs erejéig engedték volna ki a sittről. Nagy királyság, hogy a fogaik is látszanak, de itt is van egy olyan érzésem, hogy amit ezek az arcok használnak, azt a valóságban a legtöbb fogorvos nem ajánlaná... Ezek az apróságok persze csak a közeli képeknél lesznek szembetűnőek, úgyhogy nem jelentenek igazán nagy problémát. A játékot egyébként nyolc különböző kameraállásból élvezhetjük, és mindegyiknél lehet állítani a magasságot és a nagyítást. A régebbi részeket szinte kizárólag Tower kameraállásból játszottam, hogy valamennyire át lehessen



■ Csak azért sem adom le a labdát, én leszek a gólkirály! (PS2)



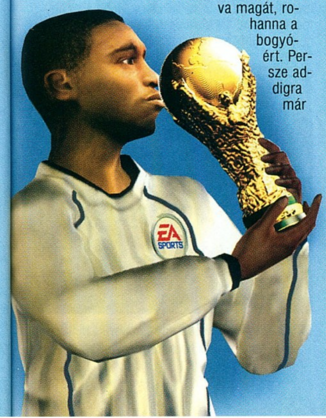
■ Olli, der barbar, csendesen szemléli Pippo Inzaghi mutatványát. (PS2)



■ Klasszikus Roberto Carlos. A félpályáról is rárúgja... (XBOX)

látni a játékteret (nem nagyon vagyok oda a radarért – noha itt is bekapcsolható –, mert igazság szerint sokszor nincs rá idő, hogy kipillantsunk rá, emellett igazán pontosan ez alapján nem is lehet passzolni). A 2002 FIFA WC most „tele" kamerával is tökéletesen játszható volt (persze levéve a nagyítást, és emelve kissé a magasságot). Az árnyékolás és a gyep nem mutat semmi átlagon felülit (talán Xboxon kicsit finomabb, mint PS2-n). Ami a képfrissítést illeti, általában nem esik az élvezhetőségi szint alá, kivéve azt az esetet, amikor szinte mindkét csapat teljes egészében a képernyőn van (pl. bevonulásnál), ilyenkor azért meg-megakad egy kicsit. A grafikai hibák közé tartozik az is, hogy néha a játékosok testrészei átlógnak egymáson, avagy hozzá sem érnek a másikhoz (ez főleg a szabálytalanság visszalassításánál észrevehető). Nagy dörgedelmem, hogy nincs lehetőségünk a gólok elmentésére.

Az igazi problémánk a mesterséges intelligenciával lesz, legalábbis egy részét illetően. A kapunk előtt a legnagyobb zavart ugyanis nem a gépi ellenfél csatárai, hanem a saját kapusunk okozza. Az mondjuk alapigazság a fociban, hogy minden kapus kissé flúgos, de itt ezt nyugodtan kibővíthetjük azzal, hogy tök hülye is. Csak egy apró példa: kivéd egy lövést, az erejét vesztett labda pedig ottmarad előtte – erre nemhogy rávetődne, hanem megfordul és elindul a kapuja felé, majd hirtelen meggondolva magát, rohanna a bogyóért. Persze addigra már

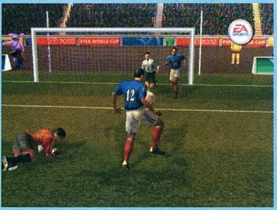




■ Jó csapatnak piszok nagy mákja van – tartja a mondás. (XBOX)

ott a csatár, aki nehezen hibáz ilyen közelről... Amúgy a focipályákról már ismerős (majdnem) minden mozdulat szerepel a játékban, méghozzá kiváló prezentációban – sőt, még egy-két bónusszal is találkozhatunk! Értsétek ezt úgy, hogy néha olyan lehetetlen szögből és mozdulattal rúgnak kapura a játékosok, ahogyan az soha, vagy csak a legritkább esetekben lenne kivitelezhető a valóságban. A játékmenet és az irányítás egy az egyben az újgenerációs FIFA-kat idézi, némi újdonsággal fűszerezve: a sztárjátékosok egy gombnyomásra előhozható „star-ability"-vel, azaz különleges képességgel rendelkeznek (ez általában egy látványos csel vagy egy trükkös lövés). Kiválóan kézre áll és könnyen alkalmazható taktika a kényszerítőzés, amelynek az irányítását mind a két konzolon a jobb analóg karral oldottták meg.

A zene nagyszerű, igazi vb-hangulatot teremt (külön stúdióban vették fel a program kedvéért, hegedűsökkel, fúvósokkal), a hanghatások szintén kiválóak. Ugyan a két kommentátor a már FIFA-kban szokásos alapfelállásban űzi az ipart (John Motson a riporter, és Andy Gray a szakértő), de jól készültek: az alapközvetítés mellett a csapatokról, a sztárjátékosokról és a stadionokról is külön-külön monológokat, információkat hallhatunk. A közönség énekel és kiabál, a játékosok és az edzők pedig több nyelven ordítoznak egymással a mérkőzés hevében – pompás! Mint ahogy az is, hogy a DVD-n helyet kaptak bónusz filmek, riportok is: a fő zenei téma felvételének körülményei, interjúk számos nemzet szurkolóival a fociról és a szurkolásról, különféle gyanús keleti népekkel (értsd: koreaiak és japánok) a közös rendezés szépségeiről, valamint immáron élőben is láthatjuk Motson bácsit, a riportert. (Nagy vigyorgások közepette itt le is szűrtük a tanulságot, miszerint ha a kommentátori pályát választja valaki, a fejhallgató gyakori viselésének következtében az egyik füle teljesen rátapad a fejére. Nem baj, nem a szépsége miatt van itt: a játék során nagyrészt úgyis csak hallgatnunk kell őkelmét, arról nem is beszélve, hogy a focihoz biztosan ért, szerinte ugyanis Argentína lesz a világbajnok...)



■ Nagyon nem jó, ha a kapus Henry elé üti ki a labdát... (XBOX)



■ Veron nem fest valami megnyerően... (XBOX)

Érdekes ez a program. Mivel a választható opciók száma nagyon kevés (összvissz kettő), ezért hosszú távon csak multiplayerben jelenthet kikapcsolódást (megnyerhető csapatból csak a különböző kontinensek all-star válogatottjait lehet előhozni, de ezeket is csak barátságos meccsen irányíthatjuk). Mindamellett, hogy nagyon látványos és hangulatos, könnyen játszható, megtanulható és ennek tetejében még élvezetes is – azért szinte a FIFA-sorozat összes ismert hibáját magán hordozza. Mivel a két verzió (PS2-Xbox) közti különbségek nüansznyiak, ezért csak egy értékelő lesz – egyébiránt a játékot PS2-n kizárólag a világbajnokság lázában égőknek ajánlom (nekik viszont nagyon), mert lehetséges alternatívaként rendelkezésükre áll a FIFA 2002, a TIF 2002, avagy a Pro Evo; Xboxon viszont mindenkinek, aki végre egy jó kis focimeccsre vágyik új konzolján.

Kozi
kozi@vogel.hu





■ Már megint németes eleganciával szereltem (PS2)

POZITÍVUM

- Igazi VB-t idéző, azaz fantasztikus a hangulat
- Élvezetes játék, nagyszerű grafikával
- Bónusz videók

NEGATÍVUM

- Bosszantó hibái vannak az AI-nak
- Nem lehet elmenteni a visszajátszást
- Kevés a csapat és az opció

BARÁTOK KÖZT

Pro Evolution Soccer	02/02	91%
This Is Football 2002	01/11	91%
2002 FIFA World Cup		

GRAFIKA	91 %
HANG	90 %
ÉRTÉK	83%

■2 játékos ■PAL ■ www.ea.com/fifaworldcup

RED CARD SOCCER 2003

JÁTÉK SZABÁLYOK NÉLKÜL

TÍPUS SPORT/FOCI KIADÓ/FEJLESZTŐ MIDWAY MEGJELENÉS 2002.04.18. NTSC 2002.05.17. PAL

Aki kicsit is járatos a futball világában, mostanában sokszor hallhat arról, hogy a FIFA döntéshozói különböző, több-kevesebb sikerrel kecsegtető újításokat szeretnének bevezetni a – szerintük – lassan vontatottá váló játékban. Mostanság például az aranygólos hosszabbítás kavart nagy vitákat, a jelenlegi állás szerint nem biztos, hogy megtartják ezt a fajta – a hokiból átvett és a labdarúgáshoz szerintem nem igazán illő – szabályt. Úgy tűnik azonban, hogy a Midwaynél magasról tojnak erre az egész hercehurcára. Garantálom, hogy ha lejátszunk a Red Card Soccer 2003-mal egy pár meccset, alapjaiban változik meg a véleményünk (az itt prezentált) labdarúgásnak nevezett játék szabályrendszeréről... Sok fociprogram megfordult a kezeim közt az elmúlt évek során, de megmondom őszintén, hogy sokórányi játék után, még most, a cikk írásának a pillanatában is döbbenten ülök a monitor előtt, amikor felidézem ezt a játékot. Mindjárt tisztázzuk is, hogy nem azon indokból kifolyólag, mintha annyira kiemelkedően jó, avagy rossz lenne. Mondjuk a Midway nevéből már sejthető volt, hogy nem egy vérbeli szimulációval állok szemben, sokkal inkább az arcade-jelleg fog dominálni a játékban, akárcsak a cég többi (igen elmés elnevezésű) sportprogramjában, pl. az NHL Hitzben, vagy az NFL Blitzben. Erre azonban még ezzel együtt sem számítottam... Talán a legkézenfekvőbb felvezetés az lesz, ha elmesélem, milyen tapasztalatokat szereztem a programról az első nekifutás alkalmával. Indítottam egy frankó Argentína – Szaúd-Arábia meccset, csak úgy bemelegítésképp. Passzolás hátra, gyors indítás a szélen, sprintelt a játékosom, mint a golyó. Ő igen, szép gyorsan zajlik az akció, ez eddig teljesen játéktermi utánérzést kölcsönöz a játéknak. A kimozduló védő megpróbált szerelni – nem sikerült, elhúzok mellette, de már jön is a társa. Ugyanazt a cselt próbáltam bevetni, de a gép ezúttal más taktikát választott: egy kis színes villanás kíséretében odarohant a játékosomhoz, és úgy felrúgta, hogy a golyói felszaladtak nyakláncnak, majd szépen elvette a labdát. A bíró sípja néma maradt, és mintha mi sem történt volna, pergett tovább az akció. Szereléssel kísérleteztem, de egy újabb fényeffektus kíséretében két méteren hármat vertek a védőmre. Ekkorra már nagyon bután néztem, de megpróbáltam továbbra is követni az eseményeket – mindhiába. Az ellenfél csatára elért a kapumig, a kamera rázoomolt, a PS2 bevetett egy motion blur-trükköt, a játékos – a Mátrixból már unalomig ismert módon – fölemelkedett vagy két méter magasra, a labda pedig tűzcsíkot húzva maga után – és a kapusomat tolva maga előtt – a hálóban kötött ki. Ööööö... bocsánat, most akkor mi a fene történik itt tulajdonképpen?

Pedig egy kis idő elteltével (és a gombkiosztás áttanulmányozása után) kiderült, a fenti jelenet ebben a játékban teljesen hétköznapi, sőt szinte olybá tűnik, hogy itt egyenesen a szabályos szerelések számítanak egzotikumnak. A Red Card 2003-ban a szokásos futballmozdulatokon kívül ugyanis jópár rendhagyó elemmel is gazdagodik a mozgáskultúránk: a durva szabálytalanság már más fociprogramokban is előhozható volt, itt azonban bátran alkalmazhatunk olyan belemenéseket és aljas trükköket, amire szinte nem is lehet példát hozni a való életből. A standard hátulról való becsúszásokon, bevetődéseken kívül, egy jól irányzott ökölcsapással a gyepre küldhetjük, vagy akár páros lábbal fejberúghatjuk az ellenfelünket – és a legszebb az egészben az, hogy a spori sípja csak a legritkább esetben szólal meg. De ha már megszólalt, és nekünk nem tetsző ítéletet hozott, az első adandó alkalommal megvalósíthatjuk minden játékos álmát: nyugodtan üssük le a bírót is – aki nagy





A delfinektől elszenvedett 4-2-es fájó vereséget a magyar válogatott durvasággal kompenzálja

valószínűséggel a tolerancia bajnoka lehet, ugyanis egy picit szédeleg a fűben, majd fölál és nyugodtan tovább „vezeti" a mérkőzést, anélkül, hogy apró kis mutatványunkat akár csak egy sárga lappal is honorálná. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy az opciók között beállítható a bíró szigorúsága, ezt azonban maximálisra felhúzva sem tapasztaltam, hogy akár egyszer is előhúzta volna a piros lapot (esetleg nagyritkán felvillantott egy-egy sárgát). Az egész mérkőzés ilyen „üsd, vágd, nem apád!"-szellemben zajlik, a gép ugyanolyan ámokfutást rendez, mint amelyet mi is.

A csapatok rendelkeznek egy ún. boostméterrel, ami a játék közben folyamatosan töltődik (a félidők kezdeténél maximumról indul). Amennyiben minimum egy egységnyi rendelkezésre áll belőle, egy gombnyomással aktiválhatjuk – ez a gyakorlatban azt jelenti, hogy a vele egyidejűleg alkalmazott mozdulatsort egy „kicsit" nyomatékosítjuk, illetve nagyobb erővel végezzük el. Ilyenkor következik a már említett óriási rúgás (amiből azért nem minden esetben születik gól), a szélvészgyors sprint – de a szabálytalanságok erejének fokozására is használhatjuk. Kézzel-lábbal, utcai harcosokat és pankrátorokat megszégyenítő módon apríthatjuk egymást – nem mindennapi látvány egy focimeccsen! Mindenképpen megemlítendő, hogy a Mátrix-szerű kapurarúgás csak akkor alkalmazható, ha az ellenfél kapujához viszonyítva a megfelelő távolságon belül tartózkodunk. A példaként felhozott effektusra már



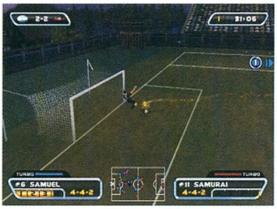
Az ukrán maffiózók ellen bevetjük a különleges alakulatot



Na látod, Kozsó, ez egy szomorú szamuráj! Most nyalta be a harmadikat...



■ Csendélet egy angol-német "barátságos" mérkőzésről. Mintha a II. világháborúban lennénk...



■ Csillagászati előrejelzések szerint a Halley-üstökös 2002-ben Bonano kapujába fog csapódni



■ Nehezményeztem, hogy a bíró megadta a digók egyenlítő gólját – nemes egyszerűséggel leütöttem

csak azért is hasonlít, mert a hasonló megjelenítésen kívül a metodikája is teljesen ugyanaz: az idő nem áll meg, csak lelassul – ergo előfordulhat az az eset is, hogy azért nem sikerül a bomba, mert közben a védők felrúgják a játékosunkat. A kapus személye az egyetlen, amely szent és sérthetetlen: őt nem lehet sem felrúgni, sem leütni – bár valljuk be, ennek azért van valami értelme, hiszen másból sem állna az egész meccs, minthogy az előretolt csatárunk folyamatosan leütné a kapust.

Klubcsapatok nincsenek, kizárólag nemzeti válogatottak szerepelnek a játékban, viszont dicséretes, hogy amelyik csapatnak meg tudták szerezni a licencét (az európaiakról és az afrikaiakról van szó), azokat legalább a saját nevükön látjuk viszont, a többieket mindössze a mezszámuk alapján különböztethetjük meg. A választható játékmódok közül a „barátságos" mérkőzés itt enyhén szólva is nevetségesnek tűnik (noha szerepel a palettán), ezenkívül még egy, maximum tizenhat csapatos egyenes kiesésű kuparendszerben játszhatunk. A játék szellemiségéhez azonban sokkal inkább illeszkedik a World Conquest, azaz a világhódítás-mód. Földrészenként szép sorjában minden egyes, az adott régióból a játékban szereplő csapatot meg kell vernünk (néha szó szerint), hogy mi bizonyuljunk a legjobbnak a műfajban. A mérkőzések száma kontinensenként emelkedik, és szép sorban, egymás után nehezednek (a földrészeken belül külön-külön is), és végül, de nem utolsósorban minden egyes területnek van egy speciális, bónusz-csapata, amelyet legyőzése után immáron mi is irányíthatunk, valamint a stadionja is választható helyszín lesz.

No, itt álljunk meg egy szóra! Már a legelső megnyitható gárda sem akárkikből áll, ők ugyanis a Dolphins névre hallgatnak – és ez itt most nemcsak egy hangzatos név, a csapat tagjai tényleg delfinek! Komolyan mondom, fájt a hasam a röhögéstől, ahogy megláttam ezeket a vigyorgó pofájú emlősöket focimezben feszíteni (természetesen a pólón a hátúszónak ki van vágva a hely), és ahogy a hátsó uszonyukon ugrálva elkezdenek cselezni, futkározni, az valami rettenetesen komikus. Valami iszonyú pihent agyú fószerek készíthették ezt a játékot, az biztos, és ez még csak az első csapat, olyanok követik a sorban, mint egy különleges kommandósalakulat (SWAT), vagy egy komplett szamurájgárda, a hátukra szíjazott kardjukkal (legnagyobb bánatomra nem használják meccs közben a fegyverüket...) – valami hihetetlenül nagy baromság mindegyik garnitúra!

A hanghatások jók, külön megemlíteném, hogy a kommentár több nyelven is megszólal. A grafika teljesen átlagos, cserébe viszont folyamatosan és lassulásmentesen fut az egész játék során – egy arcade-stílusú programban azonban ez alapvető követelmény, már csak a játékélmény megtartása miatt is. A játékban szereplő stadionokat (természetesen a fiktívek kivételével) az idei vb-helyszínekről mintázták, méghozzá nem is akármilyen minőségben. A közönség azonban furcsa érzéseket keltett bennem: mivel nem alkalmaztak mást, csak egy óriási kifeszített textúrát, ami ráadásul még csak nem is színes, így olyan érzése van az embernek, mintha üres lelátók előtt zajlana a mérkőzés. Meglepő módon a gólok automatikus ismétlésénél viszont már látható valamiféle közönség(szerű) képződmény. A játékosok kidolgozása és mozgáspalettája ebben a stílusban még kielégítőnek tűnik, de egyrészt fasorban sincs a többi fociprogrammal, és a legnagyobb jóindulattal sem lehet róla azt mondani, hogy a PS2 hardverkorlátait feszegetné. Az arcok még véletlenül sem hasonlítanak az eredetiekre, egyedül a bőrszínek kidolgozására fordítottak némi figyelmet a programozók. Ha már említettem a bevezetőben az NFL Blitz című, szintén Midway-kiadású amerikai-foci programot, megjegyezném, hogy nem lehetett túl nagy meló átírni a játékosok animációit, ugyanakkorákat zakóznak és ütköznek itt is... Nagy hibának tartom azonban, hogy nincsen lehetőségünk az azonnali, manuális visszajátszásra (még gól után sem!), holott pontosan a látványos rúgások és különlegességek miatt érdemelne kitüntetett figyelmet ez az opció. A mesterséges intelligenciára sok szót nem érdemes pazarolni, mert itt teljességgel más a játék menete, mint egy normál fociban – nem egy nagy durranás, de ide pontosan passzol.

A játék semelyik aspektusában sem éri el egyik riválisának színvonalát sem – már persze abban az esetben, ha itt lehet egyáltalán ellenlábasokról beszélni. Messziről ordít róla ugyanis, hogy alapvetően nem egy komoly szimulációról van szó, hanem egy játéktermi stílusú ökörködésről – és mert ez az egész egy nagy poénhalmaz, senkinek sem kell véresen komolyan venni a dolgot. Épp ezért jelent azonban (egy ideig) vidám és felhőtlen szórakozást – de a komoly futballisták azért vigyázzanak, az általuk megszokott focihoz a Red Card 2003-nak szinte semmi köze sincs (igaz, már a bónuszcsapatok miatt is megér egy kósza pillantást...).

Kozi
kozi@vogel.hu



■ Heskey igazán kecses mozdulattal juttatja a hálóba a labdát... mint az tőle megszokott



■ A szellőléptű Dárdai Pali virtuális reinkarnációja



■ Uszonyatosan nagy gólt rúgtam!

POZITÍVUM

- Óriási poénok a megnyerhető bónuszcsapatok
- Hamisítatlan arcade-hangulat
- Folyamatos képfrissítés

NEGATÍVUM

- Komolytalan egy vérbeli focistának
- Nincs azonnali visszajátszás
- Átlagos grafikai megvalósítás

BARÁTOK KÖZT

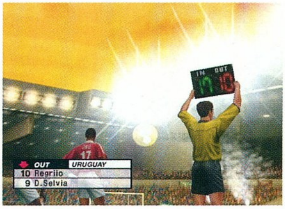
Pro Evolution Soccer	002/02	91%
This Is Football 2002	01/11	91%
Redcard Soccer 2003		

GRAFIKA	73 %
HANG	72 %
ÉRTÉK	72%

■ 2 játékos ■ PAL ■ www.midway.com



■ Fejeket behúzni, kedves spanyolok, itt a magyar Robbie Carlos!



■ A játék képe sajnos egy kettős csere után sem változik meg alapjaiban



■ Grespának (Crespónak) még az európai allstar válogatott védői is csak a hátát nézik

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2

■ FÉLRESIKERÜLT KLÓNOZÁS

TÍPUS SPORT/FOCI KIADÓ/FEJLESZTŐ KONAMI MEGJELENÉS 2002.05.17. PAL

Aminap nagy örömmel vettem kézbe az ISS 2 review-verzióját, hiszen a Konami előző próbálkozása a labdarúgás terén (a Pro Evolution Soccer) annyira tetszett itt többünknek, hogy mindmáig órák hosszat tartó, nagyszerű kis csatákat szoktunk vele vívni. Úgy gondoltam, a fejlesztők átgyúrják kissé a grafikát, és ennyi idő után a tesztelőknek is feltűnnek végre az AI hibái – egyszóval már az intro alatt úgy feszengtem, mint egy törpe a magas piszoár előtt.

A bevezető egyébként az egyik legötletesebb, amit mostanság egy focijátékban láttam. A kamera végigmegy az összes játékoson, akik kezdetben merev bábuként állnak, de amint kontaktusba kerülnek a labdát vezető, Celticmezes játékossal, hirtelen megelevenednek, mire ő valami látványos trükkel vágja át őket, illetve juttatja végül kapuba a labdát. Záráskent a kamera az égbe száll, és megpillantjuk, hogy az egész hatalmas stadion tulajdonképpen egy csocsóasztal.

A játék címéből adódóan kizárólag nemzeti válogatottakat fogunk irányítani, a klubcsapatok kimaradtak. A már evidens barátságos mérkőzéseken kívül lehetőségünk nyílik a világbajnokság (igaz, nem licencelt a dolog, úgyhogy ez itt International Cup néven fut), valamint az Európa-bajnokság és a Copa America (Euro Cup, illetve American Championship) küzdelmeibe beszállni. Megvan a lehetősége egy Custom League, azaz egy fiktív liga létrehozásának is, de itt sajnos maximum nyolc válogatott indítható.

A programmal játszva az a szörnyű gyanú fogalmazodott meg a lelkem mélyén, hogy a Konaminál sem kizárólag kolbászból van a fejlesztőkit: olyan marhára nem erőltették meg magukat, messziről látszik a játékon (legalábbis a grafikán), hogy szinte egy az egyben a Pro Evolution Soccerből vették át. Amin talán érdembeli – látható – változtatás történt, az tulajdonképpen maga a stadion: egy kicsit színesebb a közönség, több vaku csillan, az óriási reflektorok fényeffektusai mutatósabbak és az égbolt is pofásabban fest. Az egyik nagy baj ezzel az, hogy ezt tulajdonképpen csak az egyes meccsek előtti felvezető animációknál szembetűnő, a tényleges mérkőzések alatt ebből semmi sem látszik. (Új stadionnal nem találkoztam a programban, kizárólag a Pro Evoból ismerős arénák köszöntek vissza.) Az átvezető animok közt sem fedeztem fel egetverő újdonságot, viszont a cserénél felmutatott elektromos kijelző bevezetése nagyon jó ötlet volt.

A fű textúrázása is megváltozott – méghozzá bizonyos szempontból előnyére, egy másikból a hátrányára. Amennyiben egy igazán közeli kameraállásból követjük az eseményeket, akkor jól látszik, hogy sokkal szebb lett, immáron tényleg hasonlít egy igazi gyepszőnyegre. A gond az, hogy ha egy távolabbi nézetből játszunk, akkor már sokkal zavaróbban hat a tarkasága. Rosszul látni miatta (még RGB-kábelen keresztül nézve sem!) a labdát, és így sokkal nehézkesebbé válik a kezelés.

A mesterséges intelligenciába viszont jó alaposan belenyúltak – ennek egyaránt megvan a jó, és az árnyoldala. Immáron sokkal könnyebb és kezelhetőbb a fejjel történő labdatovábbítás, gyakorlatilag a passz és az iránykar egyidejű alkalmazása egy emelt labdánál szinte mindig egy pontos fejelést eredményez. Olyannyira, hogy alig-alig volt olyan szituáció, amikor ne én szereztem volna meg a lasztit az ellenféllel szemben – és ez igaz úgy a legkönnyebb, mint a legnehezebb fokozatra. Ha már a nehézségi szinteknél tartunk, megjegyezném, hogy egyrészt csak három van, másrészt pedig nem tapasztaltam egetverő eltérést a normál és a nehéz szint között, a normál végigjátszása után egyből lezavartam a nehezet is, méghozzá minden különösebb erőlködés nélkül. Sajnos az említetteken kívül is vannak az AI-nek hibái: nem szerelnek automatikusan a játékosok (a Pro Evo után ehhez már hozzászokni is borzasztó volt), és a kiugratás szinte használhatatlan. Számomra megdöbbentő volt, hogy a játék egyik legnagyobb varázsa, a számos, különböző gólfajta és helyzet is elveszni látszott. Jóval egyszerűbb feladat eltalálni a kaput, de a leggyakrabban mégis úgy érünk el gólt, hogy rárúgjuk a kapura a labdát, az kipattan a kapusról, és a kipattanót másodikra bepasszírozzuk. A hangok tekintetében némi újításként feljegyezhetjük, hogy a stadion hangosbemondója bemondja a gólszerzőt (igaz, csak a számát) – és már nem emlegeti az itt is elferdített néven szereplő játékosok hülyébbnél-hülyébb neveit (Crespo például Grespa...).



■ Magyar csapat teltház előtt? Sajna kicsit utópisztikusan hangzik...

Nos, egy szó, mint száz – számomra – a program nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket. Egy pár dolgon ugyan finomítottak, de sajnos ez csak a külsőségekben mutatkozik meg – nem pedig magán a játszhatóságon, holott pontosan erre lett volna igazándiból szükség. Sőt, ez utóbbi szempontból a játék még alul is múlja a Pro Evot. Ha pusztán önmagában tekintjük, alapjaiban véve nem lenne ez egy rossz játék, el is lehet vele lenni ideig-óráig, csak éppen az a baj, hogy a többiek mezőnyében nem állja meg a helyét. Sajnos – akármennyire is szeretem a Konamit – ezúttal nem mondhatok mást.

Kozi
kozi@vogel.hu

■ POZITÍVUM

- A stadionok kivitelezése nagyszerű
- Sokféle megmérettetésben vehetünk részt
- A fejjátékkal jól lehet operálni

■ NEGATÍVUM

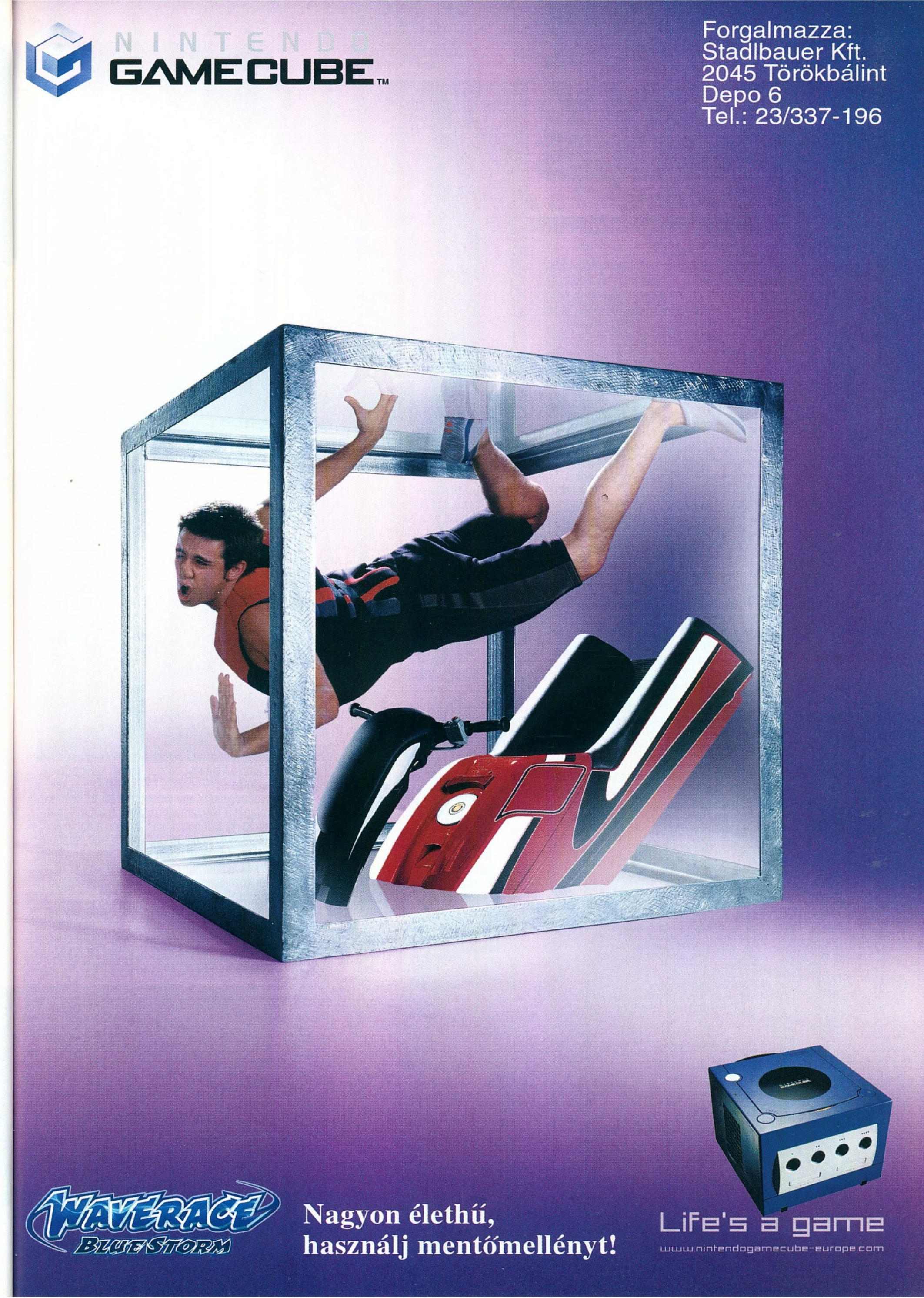
- Semmiféle pozitív irányú fejlődést nem tapasztaltam a Pro Evolution Soccerhez képest
- A fű textúrázása zavaró a távolabbi kameraállásoknál

■ BARÁTOK KÖZT

Pro Evolution Soccer	02/02	91%
FIFA 2002	01/11	85%
ISS 2		

GRAFIKA	85 %
HANG	82 %
ÉRTÉK	74%

■2 játékos ■PAL ■ www.konami.com



NINTENDO
GAMECUBE™
Forgalmazza:
Stadlbauer Kft.
2045 Törökbálint
Depo 6
Tel.: 23/337-196
WAVERACE
BLUE STORM
Nagyon élethű,
használj mentőmellényt!
Life's a game
www.nintendogamecube-europe.com

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

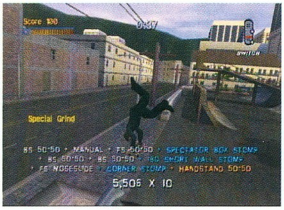
EZ A DESZKÁS SÓLYOM MÁR MEGINT REPKED!

TÍPUS EXTRÉM SPORT KIADÓ ACTIVISION FEJLESZTŐ NEVERSOFT MEGJELENÉS PS2 2001.11. PAL XBOX 2002.03. PAL

Tony Hawk az évek során az Activision egyik legbiztosabb támaszává nőtte ki magát. Amikor megjelenik egy új verzió, akkor az hónapokig tanyázik az eladási listák élvonalában. A Neversoft sikerprogramja még tavaly jelent meg PS2-re, ám akkor a nagy karácsonyi programáradatban valahogy kihagytuk; most az Xbox-változat apropójából azonban elővettük.

A januári számunkban bemutatott PSX-változat nagyon messze áll a következő-generációs konzolokra készült Tony Hawkoktól – mások a pályák, több mozdulat van, na és persze a grafika is sokkal szebb. A grafika nem kifejezetten erőssége a THPS3-nak, vannak ennél sokkal szebb játékok is mindkét platformon – bár az igaz, hogy ebben a stílusban nem sok ilyen akad. (Azt azért zárójelben megjegyezném, hogy a kizárólag Amerikában megjelent TH 2x-ben – benne volt az össze pálya az első és a második epizódból, valamint öt teljesen új – sokkal szebbek voltak a pályák: részletesebb textúrák borították mindent és 3D-s fű volt benne.) A pályák hatalmasak, és rengeteg mozgás van rajtuk: Los Angelesben rendőrautók kergetnek egy autótolvajt, Kanadában hógolyóznak a fiúk, a repülőtéren pedig legalább harminc különböző ember ténfereg – utasok, biztonsági őrök, zsebtolvajok és hasonló kétes egzisztenciák. A pályákat véglegesen át tudjuk alakítani, Los Angelesben például négy korlát „meggrindolásával" földrengést tudunk



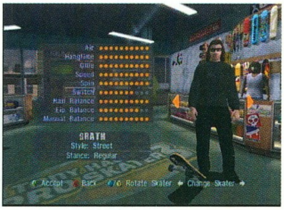


Aki ezt élőben megcsinálja, az vendégem egy málnaszörpre

beindítani, ami teljesen átformálja a városképet: a felüljáró egy része leszakad, a talaj tele lesz törmelékkel és hatalmas épületdarabokkal. Kanadában egy új félcsövet hozhatunk elő, de az óceánjáró hajón is leengedhetjük a védőhálót és a mentőcsónakokat. A mozgalmas pályáknak persze ára is van: a játék nem teljesen folyamatos, néha igencsak szaggat. A PS2-es verzióban ilyen Los Angeles a földrengés után, valamint a bónuszpálya, az óceánjáró; ezeken néha elég durva a dolog – látszik, hogy itt a hatalmas látótávolságot nem bírja a gép (ködösítés ugyanis nincs). Ezzel szemben az Xboxos verzió a pályák legelején szaggat pár másodpercig, valószínűleg ilyenkor másolja fel a winchesterre a program az adott helyszínt (szerencsére csak egyszer van ilyen, ha újrakezdjük az adott pályát, akkor már minden rendben van). Megemlíteném még a vizet, ami kritikán aluli lett; nem értem, hogy egy ilyen igényes játékban hogy voltak képesek ilyet bennehagyni. A deszkások animációja ezzel szemben tökéletes lett, nem számoltam utána, de legalább száz különböző trükköt tudunk bemutatni – mind-mind teljesen életszerűen néz ki.

A zenei anyag véleményem szerint kitűnő lett, a legnagyobb „sláger" kétségkívül a Motörheadtől az Ace of Spades, de nagyon lelkesítő dalok vannak még a korongon: Ramones, House of Pain, Rollins Band, vagy éppen az RHCP. Ehhez még vegyük hozzá, hogy az Xboxos verzióban a saját zenéinket is hallgathatjuk, így semmi akadálya, hogy az elképesztően értékes, kiadatlan Jimmy-felvételeinkre trükközzünk.

Maga a játékmenet túl nagy változásokon nem ment át – adva vannak a pályák, amelyeken előre megadott feladatok várnak ránk. Összesen hat ilyen helyszín vár ránk és ezeken mindig tíz feladat lesz kitűzve elénk.



Tony Hawk kismiska ehhez a srácához képest

Ebből hét többé-kevésbé azonos: háromszor egy előre meghatározott pontszámot kell elérnünk, össze kell szednünk a S-K-A-T-E betűket, illetve az elrejtett videokazettát a pályáról, valamint végre kell hajtanunk egy bizonyos trükköt a pálya egyik pontján. A hetedik feladat kicsit csalóka, ezt ugyanis akkor veszi teljesítettnek a játék, amikor a többi kihívást már teljesítettük. Természetesen ezek a kihívások pályánként változnak, és ami újdonság, még deszkásonként is. A S-K-A-T-E betűk (de ugyanúgy a Skill-pontok és a rejtett deszkák) ugyanis háromféleképpen lehetnek elhelyezve a pályákon – attól függően kapjuk a kiosztást, hogy melyik karakterrel vagyunk éppen. A végrehajtandó feladat is a versenyzőtől függenek: mégpedig attól, hogy emberünk vert- vagy street-skater, azaz a levegőben érzi otthon magát, avagy inkább a grindolásban. A maradék három feladat a pályáktól függ, ezek a lehető legnagyobb mértékben különböznek egymástól. A kanadai pályán például ki kell szabadítanunk egy srácot, akinek az orra hozzáfagyott egy lámpapóznához (neki kell mennünk), rá kell borítanunk a havat a nagyképű, hógolyóval dobálózó fickóra (rá kell ugranunk a feje felett levő, hóval borított fára) és végül le kell nyűgöznünk a többi deszkást (az öt haver közelében be kell mutatnunk egy-egy jó trükköt).

Van egy másik pályafajta is, mégpedig egy olyan, ahol az aranyéremért kell versenyeznünk. Itt – a fent említett helyszínektől eltérően – nem két, hanem csak egy perc áll rendelkezésünkre. Konkrét célunk ekkor nincs is,



Most bosszulja meg magát, hogy nem hoztam térdvédőt



■ **Azt hiszem ezt az ugrást kicsit elszámítottam**

mindössze az lesz a feladatunk, hogy minél több különböző trükk alkalmazásával minél több pontot szedjünk össze, illetve ne essünk el túl sokszor. Összesen három menetet kell teljesítenünk, ebből a két legjobb számít bele a végeredménybe – amennyiben sikerül a top 3-ba bekerülni, egy éremmel leszünk gazdagabbak, és mehetünk a következő szintre.

A Tony Hawk 3-ban 13 karakter elérhető a kezdetektől, de természetesen van jónéhány titkos versenyző is, ezek azonban elég... khm érdekesek. Ezeket a versenyzőket úgy hozhatjuk elő, hogy 100%-ra kipörgetjük a játékot néhány karakterrel. Ha valakivel végigvisszük a programot, akkor elérhetővé válik Darth Maul, akinek ezirányú szenvedélyéről eddig nem lehetett sokat tudni. Ha egy másik karakterrel ismételten teljesítünk minden feladatot (és megszerezzük a három aranyérmet), Wolverine – azaz Rozsomák – lesz elérhető



■ **Remélem nem veszik észre, hogy felgyújtottam a kukát!**

az X-Menből. Összesen nyolc (Xboxon kilenc) titkos versenyzőt varázsolhatunk elő (többek között egy démoni dominát, illetve a Neversoft-logoból ismerős figurát, akinek egy szemgolyó van a feje helyén), azaz a teljes gyűjteményhez huszonháromszor kell végigvinnünk a programot – vagy segítséget kell kérni Vári Zolitól. Ilyen módon – azaz végigjátszásokkal – egyébként előhozhatunk három pályát a Tony Hawk 2-ből is (Warehouse, Roswell és Burnside), sőt, Xboxon egy teljesen új szint, az Oil Rig is vár ránk.



■ **Na, ez már hasonlít a főszerkesztőnk lapleadáskori állapotára**



■ **Lábam előtt hever a világ**

Az előre gyártott figurákon kívül mi is készíthetünk magunknak saját versenyzőt, ennek szinte minden jellemzőjét is megadhatjuk. Nemcsak a súlyát, a bőrszínét vagy éppen az arcszőrzetét állíthatjuk be, de rengeteg kiegészítővel is felszerelhetjük. Itt az olyan hétköznapi dolgok mellett, mint a walkman, vagy a baseball-sapka olyan extrákat is választhatunk, mint a cilinder, a békauszony, a bohócorr, vagy éppen a (fél)szemkötés. A kedvencem mégiscsak a Brain Hat, ami tulajdonképpen azt jelenti, hogy karakterünk koponyája hiányos, száguldás közben pedig az agyát hűti a huzat.

A Tony Hawk 2-ben a karakterek fejlesztése a pályán talált dolláros kötegek segítségével történhet: a különböző tulajdonságokat – kilenc van belőlük – egyre drágábban növelhettük. Itt ez megváltozott: minden pályán öt Stat-pontot találhatunk, és ezek eggyel növelik egyik alaptulajdonságunkat. Azt valószínűleg mondani sem kell, hogy ezek legtöbbje igencsak nehezen elérhető helyen van... Minden pályán el van rejtve egy új deszka is, jobban mondva deszka-borítás, maximalisták megpróbálhatják összeszedni az összeset.

Szó esett már majdnem mindenről, a legfontosabbat, a játékmenetet leszámítva – pedig itt is nagy változások történtek. Alapból ugye négyféle csoportba oszthatjuk a trükköket, melyek a következők: grab (amikor megragadjuk a deszkát), flip (amikor elrugaszkodunk a deszkáról), grind (amikor végigcsúszunk valamin) és lip (amikor megtámaszkodunk egy kiszögellésben). A Tony Hawk 2-ben jelent meg egy ötödik típus, a manual, ami tulajdonképpen azt jelenti, hogy a deszka első vagy hátsó két kerekén gurulunk. Ebben az a lényeges, hogy összekapcsolhatjuk vele a különálló grindolásokat és lip-trükköket. Ennek köszönhetően több százezerről több millióra emelkedett az elérhető pontok száma. A pontok ugyanis nemcsak összeadódnak, hanem ha egymás után, szünet nélkül hajtjuk végre a trükköket, akkor egy szorzót is kapunk; ha a kombó tíz trükkből áll, akkor az alappontok tízszeresét kapjuk meg, ha húszból, akkor a hússzorosát.

Ezért jelent elképesztő újítást a Tony Hawk 3-ban a revert-mozdulat. Ezt előhozni nagyon egyszerű: a levegőből – azaz egy grab vagy flip trükk után – leérkezve meg kell nyomnunk az R2-t (Xboxon a jobb flippert). Ezzel versenyzőnk 180 fokot fordul, és – itt jön a trükk – lehetőségünk lesz egy manualt előhozni. Ez azt jelenti, hogy a revertek és a manualok segítségével elvileg a végtelenségig kombózhatunk. A gyakorlatban persze ehhez körülbelül egy évszázadnyi gyakorlás szükséges, de a dolog nem lehetetlen: a fejlesztők között volt egy olyan figura, aki minden pályán úgy tudott végigmenni, hogy a két perc alatt egyszer sem hagyta abba a trükközést. Én még közel sem tartok itt, a félmilliós ponthatárt csak egyszer sikerült átlépnem.

Noha a játék teljes mellszélességgel támogatja a többjátékos-módot (a PS2-es NTSC-változattal még interneten keresztül is játszhatunk), nekem ez mégsem jött be, sokkal jobb dolog egyedül próbálkozni, mindig újabb és újabb rekordokat elérni. A programban tulajdonképpen ez a legfantasztikusabb – akármilyen jók vagyunk, mindig van hova fejlődni. A pályák megvalósítása is mesteri lett, egyrészt mindenhol van legalább egy titkos helyszín, másrészt mindig találunk egy új útvonalat, ahol még több pontot tudunk begyűjteni – sosincs megállás! Először szinte megvalósíthatatlannak tűnt a tízezer pontot érő kombó, aztán a százezer pont egy menetben, és amikor elértem a félmillió pontot, nem sokan voltak büszkébbek magukra nálam... egészen addig, amíg le nem töltöttem egy videót az internetről, amiben egy Elysium nevű figura majdnem 82 milliót megy, ráadásul egy kombóból. Van még hova edzeni...



Grath
grath@mail.datanet.hu

■ POZITÍVUM

- **Fantasztikus pályadesign**
- **Szinte a végtelenségig lehet fejlődni**
- **Az új revert-mozdulat rengeteg újdonságot hoz a játékba**

■ NEGATÍVUM

- **Nincs Offspring-nóta!**
- **Néha kicsit szaggat a program**

■ BARÁTOK KÖZT

Tony Hawk's Pro Skater 3		
Airblade	**01/11**	**82%**
Razor Freestyle Scooter (PSX)	**01/3**	**76%**

GRAFIKA 90 %
HANG 93 %
ÉRTÉK 91%

■ 1-4 játékos ■ PAL ■ www.activision.com

RALLISPORT CHALLENGE

IGAZI KIHÍVÁS

TÍPUS AUTÓVERSENY **KIADÓ** MICROSOFT **FEJLESZTŐ** DIGITAL ILLUSION **MEGJELENÉS** 2002.03.14. PAL

A RalliSport Challenge az európai Xbox-start egyik rejtegetett játéka volt: mindössze pár hónappal március előtt mutatták be a játékot – és elvileg nem is jelent volna meg Amerikában. Elvileg – mert a nagy érdeklődést látva a Microsoft mégis megpróbálkozott vele, és nem is jártak ezzel rosszul: negyedmillió ment el belőle a ralisportra egyáltalán nem fogékony piacon (erről csak annyit, hogy a remek WRC-t PS2-re nem is a Sony adta ki az USA-ban, hanem a nagyhírű Bam! Software).

Kezdjük rögtön a feketelevessel: a RalliSport Challange nincs felruházva semmilyen hivatalos licensszel, sem a pályák, sem a versenyzők nem eredetiek. Sőt, utóbbiak még csak nem is kitaláltak, ellenfeleinkre mindössze az általuk vezetett autóként utal a program – azok viszont szerencsére nem álnéven szerepelnek. A pilóták hiányánál sokkal inkább érezhető a hivatalos jogok távolmaradása a játék egész felépítésén: a karrier-mód meglehetősen kevéssé emlékeztet egy igazi ralibajnokságra. Mindig nyitva áll előttünk néhány kupaküzdelem, ezek legalább három különálló futamból állnak (később persze sokkal hosszabbak lesznek: van, ahol tíz versenyt is többet kell teljesítenünk). Minden egyes viadal után kapunk néhány száz ralipontot; ebbe beleszámít, hogy mennyire sikerült épen megőrizni a verdát, milyen volt az időeredményünk, és mi volt a maximális sebesség, amit elértünk – persze a legtöbb pontot a helyezésért kapjuk. A viadalok végeztével a pontszámok összeadódnak, és akinek a legtöbb van, az kapja az aranykupát – ennyi. A megszerzett pontokat nyilvántartja a gép, és akkor nyerjük el a következő minősítést (és ezzel együtt kapunk új bajnokságokat és autókat), ha összegyűjtünk megfelelő számú pontot. Sajnos nem lehet minden további nélkül javítgatni eredményünkön, mert ha megint elkezdünk egy versenysorozatot, akkor az új eredményünk lesz a végleges – akkor



Repül a nehéz tábla, ki tudja hol áll meg



Testvérem, ez azért nem volt szép tőled!

is, ha rosszabb lett, mint az eredeti. Még rosszabb a helyzet a nehezebb fokozaton, itt ugyanis (akárcsak a valóságban) nem tudunk újra kezdeni egy-egy futamot, csak az egész sorozatot – ezzel persze sokra megyünk, ha már teljesítettünk mondjuk nyolc versenyt, de a kilencediket jól elbaltáztuk.

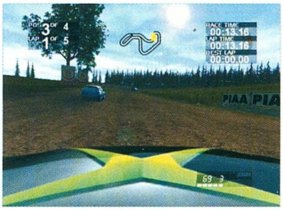
A versenyek négy kategóriából kerülhetnek ki, a legegyszerűbb persze a normál ralimód. Itt összesen 18 pálya vár ránk, hat sivatagi, hat magaslati és hat „mediterrán". A cél nyilvánvaló: minél jobb időt elérve kell eljutnunk a pálya végére. Ellenfelek itt nincsenek, egyedüli ellenfelünk az óra lesz – no meg a terep, mert a legtöbb pályán van néhány rafinált kanyar, amit csak hosszas gyakorlás után tudunk bevenni. A második játékmód a Hill Climb, ami eléggé hasonlít az előbbire: itt is egyedül kell versenyeznünk, a különbség a pályában van. Itt ugyanis egy hegy tetejére kell feljutnunk, és ezeknek a helyszíneknek a vonalvezetése hatalmas gyakorlatot kíván. Nem csak a hajtűkanyarok, útszűkületek és kövekkel borított útszakaszok várnak ránk, de még az is nehezíti feladatunkat, hogy az út egyik szélén általában szakadék vár ránk. A Vista Peak Summit pályát külön ajánlom mindenki figyelmébe: itt van egy olyan szakasz, ahol gyors egymásutánban kilenc hajtűkanyar következik egymás után, ráadásul az út még jó meredek is...

A másik két játékmód, az Ice Racing és a Rallycross egyaránt abban különbözik a fentiektől, hogy itt a pálya kör alakú (nagy túlzással persze), és ellenfelek is várnak ránk. Három ellenfelünk lesz, akik elég szemét módon vezet-

nek – képesek arra, hogy egy kanyar előtt leszorítsanak minket az ideális ívről. A két módban hét, illetve hat pálya vár ránk.

Minden autós játéknál az egyik első kérdés, ami felmerülhet az, hogy milyen kocsikkal versenyezhetünk. Ilyen tekintetben a RSC-nek nincs szégyellnivalója, mert összesen 29 verdát próbálhatunk ki. Az olyan alap raliautóktól kezdve, mint a Ford Focus, a Peugeot 206 vagy a Mitsubishi Lancer olyan extrém kocsikig terjed a lista, mint az úgynevezett B-kategóriás járművek. Ezek az autók ma már nem használhatók versenyen, hiszen annyira erős motor volt bennük, hogy elképesztően balesetveszélyesek lettek. Olyan gépekről van szó, mint a Lancia Delta S4 (ez 2.3 másodperc alatt gyorsul százra murvás úton!), az Audi Quattro SI vagy a Toyota Tacoma.

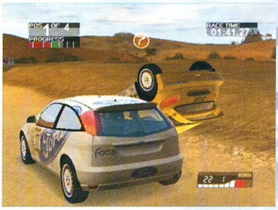
Az autók viselkedése fura módon egyszerre fantasztikus és idegesítő: amíg nem ütközünk össze semmivel, amíg az úton száguldozunk, addig minden rendben van. A viselkedésük



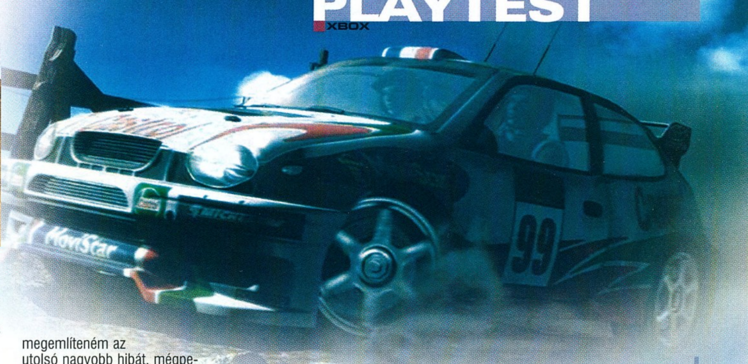
Egy kis önreklám nem árt...

egész élethű lett, pontosan érződik, hogy milyen terepen megyünk, hogy a kerekek menynyire tapadnak. Amikor a murvás útról átérünk egy aszfalt bekötőútra, tisztán érződik, ahogy a kerekek „rákapnak" az útra, az autó szinte megtáltosodik. Ügyes ellenkormányzással a kisodródott kocsit visszaterelhetjük az útra, és a nagyobb kanyarokat a kézifék használatával simán bevehetjük. Az irányítás külön „élvezet" az Ice Racing pályákon, ahol a jég brutális hatással van a vezethetőségre. Itt inkább óvatosan menjünk, a száguldás majdnem biztosan azt jelenti, hogy elszállunk, mint a győzelmi zászló. Az





■ Egy sima, egy fordított



is nagyszerű lett, hogy az eltérő kocsik teljesen máshogy viselkednek, nem csak annyi a különbség, hogy az egyik gyorsabban megy, a másik meg jobban gyorsul. Minden egyes autót ki kell tapasztalnunk, hogy eldönthessük, hogy egy versenysorozatra melyiket használjuk – ezt sajnos nehezíti az, hogy nem egyenként kapjuk az autókat, hanem egyszerre kapunk hatot-hetet, ha összeszedjük a megfelelő mennyiségű ralipontot. Az egyszerűbb, „gyengébb" autók, mint a Volkswagen Beetle vagy a Toyota Corolla igen könnyen irányíthatóak, jól kanyarodnak, csak persze a sebességük nem az igazi. A játék közepe felé az Opel Astrát és a Peugeot 206-ost tudom ajánlani, a végjátékhoz pedig mindenkinek azt a kocsit, amit még kezelni tud; nekem igen nagy gondjaim voltak



■ Hát nem elém tehénkedett!

a borzasztóan erős kocsikkal: az rendben van, hogy egyenes szakaszon verhetetlenek, viszont megállni, kanyarodni, egyenesbe hozni őket az már egy teljesen más kérdés...

Amikor ütközünk – akár valamilyen tereptárggyal, akár egy másik autóval – az irányítás elveszíteni látszik minden realitását. Az autó úgy viselkedik, mint egy kalapdoboz, azonnal leáll, vagy felperdül a levegőbe. Ebben a tekintetben a WRC (PS2) sokkal jobban sikerült.

Ugyanilyen érthetetlen az, ahogy az autók törését megvalósították: a látvány egészen pompás, bárhogy össze tudjuk zúzni az autót, igaz, az egyes alkatrészek nem eshetnek le. Ami viszont érthetetlen, az az, hogy a rongálódás csak a grafikában jelentkezik, a kocsi nem fog elromlani, nem akadnak össze a sebességfokozatok, nem kezd el köhögni, füstölni a motor.

Ha már a negatívumoknál tartunk, akkor megemlíteném az utolsó nagyobb hibát, mégpedig azt, hogy a pályák elég keskenyek. Az még teljesen rendben van, hogy ha beleesünk egy szakadékba, akkor pár másodperc múlva visszakerülünk az út közepére. Még az is hagyján, hogy ezt mi is bármikor megtehetjük, ha lenyomjuk a fehér gombot (sajnos elég rossz helyen van, nem esik kézre, néha mellé fogunk nyúlni), így nyerhetünk egy kis időt: nem kell megvárni, amíg a gép rájön, hogy mi innen nem fogunk kikerülni. Ezt akkor célszerű eljátszani, amikor tisztán látjuk, hogy egy kanyart elbuktunk, hogy már biztos nem tudjuk bevenni.

Néha simán el tudjuk úgy hagyni az utat (ami a sivatagi pályákon sokszor nem több, mint egy kis ösvény), hogy még úgy látszik, visszatérhetnénk, ezt azonban a gép a pályák bizonyos helyszínein úgy értelmezi, hogy elhagytuk a pályák járható részét, és visszahelyez minket a csapásra. Ez persze csak kevésszer fordul elő (és ott is főleg a sivatagi pályákon), viszont amikor igen, akkor a falra fogunk mászni az idegességtől. Van például egy derékszögű kanyar a Safari1 pályán, amit – látszólag – simán le lehet vágni, mindössze egy kis buckán kell átugratni; na, ezt nem engedi meg a gép!

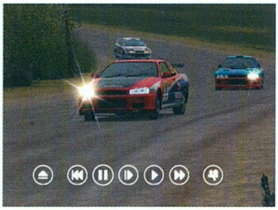
Miután ennyit gyaláztam a játékot, most megmagyaráznám a bizonyítványt, hogy miért is kapott jó értékelést a program. Először is a technológiai megvalósítást említeném, ami pompázatos lett. Az ugye adott, hogy az erősebb gépektől jobb grafikát várunk, de az RSC ennél sokkal többet nyújt, négy Xbox-viszonylatban is a legjobbak között van. Az autók kinézete fantasztikus, azt hiszem bátran mondhatom, hogy ilyen minőségű autókat még nem láthattunk konzolos játékban: csillognak-villognak, és az utolsó centiig megegyeznek az igazikkal. A helyszínek is nagyon szépek, a pályákat borító textúrák nagyon részletesen kidolgozottak, a fű és a fák lombjai szelíden hullámzanak a szélben, amikor viszont elhúznunk mellettük, akkor erőteljesen elkezdenek mozogni. A pályák mellett integető, kiabáló szurkolók, valamint a versenyeket érdeklődéssel szemlélő állatok álldogálnak.

Számomra nagyon élvezetes volt a versenyzés, ellenben Sasa például a falra mászott attól, hogy a kocsik nem realisztikusan ütköznek. A változatos játékmódok és autók, a 16:9-es felbontást támogató gyönyörű grafika és az élethű hangok, valamint a hatalmas küzdelmeket hozó osztott képernyős többjátékos-mód mellett engem inkább az zavart, hogy nem az igazi versenyzők ellen küzdhetek igazi pályákon. A második részig rengeteg mindent kell kijavítaniuk a fejlesztőknek, de az is biztos, hogy szerintem most ez a legjobb Xboxos autóverseny.

Grath
grath@mail.datanet.hu



■ A vágányok mellett kérjük vigyázzanak



■ A félszeműek között én vagyok a király



■ Paparazzik a bokorban

■ POZITÍVUM

- Elképesztő látványt nyújt
- Nagyszerű többjátékos-mód
- Élvezetes az új Ice Racing játékmód

■ NEGATÍVUM

- Hiányoznak a hivatalos licencek
- Az ütközések cseppet sem élethűek

■ BARÁTOK KÖZT

- RalliSport Challange
- 4x4 EVO 2
- Test Drive Off-Road Wide Open

GRAFIKA	91 %
HANG	88 %
ÉRTÉK	86%

■ 1-4 játékos ■ PAL ■ www.xbox.com

WAVE RACE BLUE STORM

VÍZIREVÜ

TÍPUS VERSENY KIADÓ NINTENDO FEJLESZTŐ NST MEGJELENÉS 2002.05.03. PAL



Én mindig állatokkal vagyok körülvéve



Iszonyatos küzdelem van a hátsó régiókban

Az eredeti Wave Race még 1996-ban jelent meg a Nintendo előző masinájára, N64-re. A program azonnal hatalmas siker lett (többek között Vári Zoli is sokáig hozsannázott róla), nem csoda, hogy a japán cégnél szóba került, hogy GameCubera is át kellene írni. A Space World 2000-ren, ahol a Nintendo bemutatta a GC-t, levetítettek egy előre renderelt videót, cím nélkül ugyan, de a versenyző jet skik láttán mindenki azonnal tudhatta hogy miben is mesterkednek már megint a fejlesztők. Érdekes módon a játék készítését a Nintendo japán részlege átpasszolta az egyik amerikai csapatuknak, az NST-nek, akik eddig inkább kisebb volumenű programokat készítettek (mint mondjuk a Pokémon Puzzle League).

A Wave Race 64 azért lett annyira közkedvelt, mert az akkori játékokhoz képest sikerült egy kis eredetiséget csempészni bele: ez volt az első olyan jetskis program, ami más volt, mint egy normál versenyjáték – vagyis az aszfalt kékre van pingálva. A nedves közeg az életben kiszámíthatatlanul hullámzik, egyáltalán nem könnyű előrehaladni benne, még akkor sem, ha csak egyenesen akarunk száguldani. Ezt sikerült átvinni a Nintendo 64-es Wave Race-be, rengeteg idő kellett az irányítás kitanulására, de egy-egy meglepő szögből érkező hullám még a legprofibbaknak is okozhatott problémákat.

A játék első pillantásra nem mutat nagy változásokat: még a játékmódok is nagyrészt ugyanazok, mint a öt éve (nálunk csak '97-ben jelent meg). Első nekifutásra mindenkinek a Tutorialt ajánlom, ha nem is feltétlenül azért, hogy megtudjuk, hogy az analóg karral kell kanyarodni (ez a második lecke), hanem azért, hogy a trükköket kipróbáljuk, hogy ráérezzünk arra, hogy mikor kell elkezdeni a kombókat. Egyébként a tanító mód nagyon színvonalas lett, hiszen nem csak megmutatják nekünk, hogy mit kell csinálni, nem csak látjuk az aktiválandó gombokat, de egy kedves női hang folyamatosan adja is az instrukciókat.



Érdekes, hogy találtunk pár hibát: néhány trükknél a gép csak azt írja ki, hogy meg kell nyomni a B gombot, pedig azt lenyomva kell tartani – ha nem sikerült valamit előhozni, akkor ez lehet a magyarázat.

A többi játékmód ismerős lehet az eredeti programból, az egésznek a lelke és középpontja a bajnokság. Itt nem csak az a feladat, hogy elsőként érjünk célba, hanem az is, hogy eközben ügyesen kerülgessük a bójákat. A sárga bójákat balról, a pirosakat pedig jobbról kell bevennünk – túl sokat nem szabad hibázni, mert a három körös versenyek alatt mindössze négyszer hibázhatunk; ha az ötödiket is elrontjuk, akkor vége a versenyünknek, nulla pontot kapunk arra a futamra. Ez pedig egyúttal azt is jelenti, hogy nagy valószínűséggel elbuktuk az egész bajnokságot, ugyanis csak akkor tudunk továbbmenni a következő állomásra, ha elértünk egy minimum pontmennyiséget. Az első „bajnokság" egyetlen pályából áll, ezt kell megnyernünk, hogy előhozzuk a Normal nehézségi fokozatot. Itt öt helyszín vár ránk, és legalább harmadik helyezést kell elérnünk, hogy eljussunk az Advanced fokozatra. Itt hat pálya vár ránk, majd – ha éremmel fejezzük be – a megnyíló Expert szinten már hét. Elég szokatlan megoldás, hogy azt mi választhatjuk ki, hogy milyen sorrendben akarjuk teljesíteni a pályákat. Ennek az az értelme, hogy előre csak három versenynek tudjuk az időjárás-előrejelzését (bár mentségére szóljon a programnak, hogy ez mindig be is jön) – hasznosabb lehet, ha a könnyebb pályákat durvább meteorológiai körülmények között teljesítjük, míg az alaphelyzetben is bonyolult vonalvezetésű futamokat békésebb helyzetben, kisebb hullámok között próbáljuk megnyerni.

A bajnokságok megnyerése egyébként nem könnyű mutatvány, ugyanis a játék baromi nehéz lett. Ez nagyrészt a bóják elhelyezésnek köszönhető, ezt a munkát valószínűleg szadisták végezték. Néha olyan ocsmány helyen vannak a bóják, amit csak úgy tudunk bevenni, hogy ha teljesen lelassítunk, és úgy közelítjük meg a helyet – eközben persze a másik hét versenyző simán elhúz mellettünk. Van egy másik oka annak, hogy rengetegszer kell majd újrakezdeni a bajnokságokat, Ez pedig az, hogy a játék igazi szimulátor lett, a jet skik mozgásában józszerével semmilyen hibát nem fedezhetünk fel (legalábbis amíg vízben vagyunk, mert azon kicsit meglepődtem, hogy a szárazföldre kiugorva is tudunk gyorsítani).

Ez azzal is jár, hogy nemcsak a kanyarok bevétele jelent külön kihívást, de nagyobb hullámok között már az egyenes haladás is. Szerencsére a kanyarokban nagy segítséget jelent, hogy oldalra hajlással (azaz a flippergombokkal) igen kis íven is megfordulhatunk, egyenesben pedig leguggolhatunk, amivel egyrészt gyorsabbak leszünk, másrészt pedig a hullámok kevésbé mozgatják oldalra masinánkat. Csakúgy, mint az WR64-ban, a Blue Stormban is turbózhatunk, bár ez ki-



■ A biztonság kedvéért helikopterek vigyáznak rám

csit megváltozott. Amint a régiben elmentünk öt bója mellett, a gép felgyorsult, mi meg esetleg jól megszívtuk, ha ez éppen egy kanyar előtt történt. Pont ezért változtattak ezen, most a turbó nem kapcsolódik be azonnal, hanem azt mi lőhetjük el, amikor akarjuk. Ezúttal négy korrektül bevett bója után kapjuk meg ezt a lehetőséget, de ezt fel is gyorsíthatjuk trükközésekkel (egy szaltó például azonnal feltölti a mércét). Arra viszont vigyázzunk, hogy ne tartalékoljuk túl sokáig: ha kihagyunk egy bóját, akkor kezdhetjük újra a töltögetést. Igen sokáig fog tartani tehát, míg megszokjuk az irányítást.

Sajnos arra nincs lehetőség, hogy minden tét nélkül gyakoroljuk be a pályákat, ugyanis Time Trialban él az, hogy maximum négyszer hibázhatunk, Free Roam módban pedig nincsenek lerakva a bóják... Ez igen nagy gondot okoz, mert a bajnokságokat (vagy ami még jobb lenne: egyes versenyeket) közvetlenül nem kezdhetjük újra, ehhez ki kell ugranunk a főmenübe.

Igen nagy jelentősége van a Blue Stormban az időjárásnak, cseppet sem mindegy, hogy egy tükörsima tavon, vagy a tenger közepén, kétméteres hullámok által dobálva kell elsőnek lennünk. Az előbbi esetben tulajdonképpen csak a bójákra kell figyelnünk, a másodikban viszont egyrészt a hullámoktól (no meg azért, mert nyílt területen vagyunk) nem látjuk a soron következő megkerülendő objektumokat, másrészt ha észre is vesszük egy hullámhegyről, akkor is igen nehézkesen tudunk odaevickélni. Összesen öt különböző időjárási körülmény közepette versenyezhetünk: tiszta égbolt, részben felhős, szemerkélő eső, zivatar és vihar. Elméletileg a játék ezeket random módon választja ki a bajnokság futamai alatt – gyakorlatilag azonban nagyon úgy tűnt, hogy ez előre be van lőve. Ha egy pályán sikerült végigmennünk, akkor az ugyanolyan kondíciókkal kipróbálhatóvá válik a Time Trial-módban.

A játékban egyébként összesen nyolc szint van, melyek nagyrészt a Nintendo 64-es rész pályáinak „remixei" (grafikailag természetesen teljesen megújulva), és máshol vannak a bóják, a kanyarok és a rejtekutak is (ilyet majdnem minden pályán találunk). Ezzel szemben



■ Ilyen versenyeket a Dunán is lehetne rendezni



■ Aki nem vigyáz, az hamar a vízbe pottyanhat

a versenyzők közül csak néhány tért vissza az eredeti figurák közül. Ők öt karakterisztikában lettek értékelve, ezek a következők: végsebesség, gyorsulás, fordulás, erő és trükközési képesség. Az erő talán magyarázatra szorulhat: ez határozza meg, hogy ha két jetes összeütközik, akkor melyikük esik le a gépről, illetve hogy egyéb ütközéseknél mennyi idő múlva tud visszamászni a nyeregbe. Kezdésként egyébként három versenyzőt tudnék ajánlani, Ryotát, Ayumit és Serenát, nekik vannak a legkiegyensúlyozottabb képességeik.

A játék grafikája egész jó lett, és ha nem is



■ Egy kis önreklám ebbe a játékba is belefér

kitűnő, de az biztos, hogy a programot nem lehet összekeverni elődjével. Stílusából következően természetesen a víz megvalósítása a legfontosabb, és ebből a szempontból a játék csillagos ötöst érdemel. A hákettőó legtöbbször teljesen élethűen hullámzik, fodrozódik alattunk, és két fantasztikus effekttel sikerült még gyönyörűbbé tenni. Egyrészt a tükröződéssel, másrészt pedig azzal, hogy át lehet látni rajta, és mivel tiszta környékeken kergetőzünk, láthatjuk a medret. A tereptárgyak tükröződése nagyszerű, természetesen ahogy hullámzik a víz, úgy torzul a képük is. Szintén nagyon el van találva az az effekt, amikor a víz „ráfröcskölődik a kamerára", ilyenkor pár pillanatig kicsit elmodósottabb lesz a kép. A versenyzők és a gépek tükröződése ezzel szemben nem nyerte meg tetszésemet – egy gyors körbekérdezéssel 2:1 arányban úgy döntöttünk, hogy ez bizony nem kafa. Az, hogy lelátunk a víz aljára tulajdonképpen csak



■ A láthatatlan jet skis ismét megdönti a rekordot



■ Remélem sikerül még befejezni azt a trükköt

a Dolphin Park pályán jelent nagy pluszt, hiszen itt az idilli környezetben rengeteg állatkát láthatunk a felszín alatt úszkálni. Kis halak, teknősök, ráják, no meg pár játékos delfin kíséret minket végig a helyszínen. Az is igen jó, hogy amikor bemegyünk a többiek nyomdokvizébe, igencsak megdobja hajónkat a szinte pezsgő víz.

Ezzel szemben a karakterek nem néznek ki túl jól, nagyon robotszerűen vannak animálva, szögletesek a mozdulataik – itt igazán nem erőltették meg magukat az NST-nél. A szárazföld is elég gagyin néz ki. Ugyan annyira azért nem súlyos a helyzet, mint a Blood Wake-nél (lásd előző számunkat), de közel jár hozzá (az Arctic Bay pálya ebből a szempontból végzetesen egyszerű – ezt még N64-en is meg lehetett volna csinálni).

A kétjátékos-mód igen vidám perceket – és egy veszettül káromkodó Sasát – hozott életünkbe, ennél többen viszont csak egy igen nagyméretű tévén érdemes próbálkozni (ekkor egyébként nincs tükröződés a vízen). A Blue Storm legnagyobb hibája, hogy nem hozott túl sok újdonságot. Oké, a víz világbajnok módon néz ki, és baromi jó ketten játszani vele, de aztán ezzel vége is: a bajnokság túl nehéz, a többi játékmód túl sovány, és a látványos időjárási viszonyokat is csak szökőévenként egyszer láthatjuk. A játék sokkal jobb, sokkal szebb is lehetett volna...

Grath
grath@mail.datanet.hu

■ POZITÍVUM

- **Fantasztikus a víz megvalósítása**
- **Élvezetes a többjátékos-mód**

■ NEGATÍVUM

- **A grafika nem egészen olyan, mint amit a GC-től vártunk, ráadásul tovább romlik többjátékos-módban**
- **A bajnokságokat elképesztően nehéz megnyerni**

■ BARÁTOK KÖZT

Waverace Blue Storm		
Sled Storm (PS2)	01/05	73%
Hydro Thunder (PSX)		

GRAFIKA	83 %
HANG	73 %
ÉRTÉK	80%

■ 1-4 játékos ■ PAL ■ www.waverace.com

SPIDER-MAN THE MOVIE

KEZIT PÓKOLOM!

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ ACTIVISION FEJLESZTŐ TREYARCH MEGJELENÉS 2002.04.17. NTSC 2002.07.06. PAL

Előző számunkban olvashattatok beharangozót egy kiváló szerző pennájából a Pókember PS2-es kalandjaihoz. Nos, amikor azt a cikket írtam, nem is gondoltam, hogy ilyen hamar – habár csak virtuálisan, de – Peter Parker bőrébe (illetve pókemberkosztümébe) bújhatok. Legnagyobb bánatomra a filmhez még nem volt szerencsém, és magának a játéknak is csak az NTSC-verziója jutott el hozzám (az európaira még egy csöppet várnunk kell). A program első ránézésre a régebbi Pókember-adaptációk (amelyek a sors különös szeszélye folytán szintén az Activision boszorkánykonyhájából kerültek elő) kibővített és feltupírozott változatának tetszik, és aki ezt így látja, bizony nem is téved olyan óriásit.

A blőd sztorival most nem fárasztok senkit (egyrészt egy része a játékból is kiderül, másrészt akit nagyon izgat, nyugodt lélekkel üsse fel az előző számot), koncentráljunk inkább magára a játékra. Manapság több a third-person akciójáték PS2-n, mint a magastalpú cipők előfordulási aránya egy plazaban, mi sem természetesebb, hogy ez a program is ennek szellemében íródott. Összesen 22 pálya szerepel a játékban (a PS2-változatban), ezeket gyakorlatilag két típusra oszthatjuk: Az egyik a szabad ég alatt játszódik, New York égbenyúló felhőkarcolói között – a vékony pókfonálon lengedezve illetve a házfalakon és tetőkön rohangálva kell különböző feladatokat végrehajtanunk, a szintek másik felében pedig egy épületkomplexum belsejében kell tevékenykednünk. A régebbi részekhez viszonyítva a pályák mérete alaposan megnőtt, de ez a minimum, ami elvárható az újgenerációs konzolokon. Az időjárás és a napszakok egyaránt változnak, van nappal, éjszaka és viharban játszódó rész egyaránt, persze értelemszerűen ezek csak a szabadban zajló eseményeknél vehetők észre.

Sajnos erős kontrasztot érezni a két pályatípus között, és ez nem csak a felépítésbeli eltéréseknek köszönhető. A háztetők között suhanva nagyszerűen felépített és ábrázolt, óriási terekkel találkozunk, minden egyes ilyen típusú pályának különleges hangulata van a kiváló magasságérzékeltetés miatt. Alattunk sok emeletnyi mélységben zajlik az élet, nagy a forgalom, él az egész város, az égen pedig felhők, repülők és léghajók szállnak. Sajnos a külső pályákon nem tudunk leereszkedni az utca szintjére, egy idő után már nem mehetünk lejjebb. A felhőkarcolók óriási üvegtábláin mind az égbolt, mind a környező



Mindjárt jövök, csak „leugrok" a közértbe kényérért



Spidey egy új sportágnak hódol, ez pediglen a szinkronlengés



Ez a Scorpion egy akkora farok – megmentem, utána pedig betámad

épületek tükröződnek, bár jegyezzük meg, fájó, hogy Pókember tükörképét egyszer sem pillanthatjuk meg. Éles ellentétben mindezzel, a zárt terekben játszódó pályák ezután meglehetősen puritánul hatnak, mind a felépítésüket, mind a grafikai kivitelezésüket illetően – semmivel sem jobbak, mint bármelyik más, teljesen átlagos akciójáték hasonló része. Olyan érzésem volt, mintha a Treyarchnál nem fordítottak volna kellő energiát ezeknek a szakaszoknak a kivitelezésére.

Egy igazi szuperhős mit sem ér ellenfelek nélkül. A mezei gonosztevőkön kívül, melyeknek minden klasszikus típusába (puszta kézzel verekedő, géppisztolyos, stb.) belebotolhatunk, gyalogszerrel közlekedő és repülő robotok, mechanikus pókok, mozgásérzékelő detektorok és időzített bombák próbálnak hősünkből mihamarabb preparátumot készíteni. Ami azt illeti, egyik leverése sem fog (legalábbis a könnyebb fokozatokon) nagyon nagy problémát okozni, lévén a mesterséges intelligenciájukon még bőven lenne finomítani való. Taktikájuk abban merül ki, hogy megpróbálnak minél közelebb férkőzni hősünkhöz, körbeveszik és ütik-vágják, mint a répát (a távolsági fegyverrel rendelkezők azért elfutnak előlünk). Az egyetlen pozitívum, hogy – az előző számban ismertetett, hasonló stílusú Eve Of Extinctionnel ellentétben – amint belépünk egy szobába és az egyikük észrevesz minket, elkezd kiabálni, mire a környéken sziesztázó összes rosszarcú gőzerővel nekünkront.

Természetesen nem maradhattak ki a főellenségek sem, hiszen szuperemberünk olyan könnyen vág át a szimpla ellenfelek hordáin, mint szovjet gyalogság az aknamezőn. Legelső – még meglehetősen gyermekded – ellenfelünk Ben bácsikánk gyilkosa lesz. Őt egy pár pofon kellemesen megnyugtatja, majd tőlünk való félelmében, boszorkányos ügyességről téve tanúbizonyságot, hátrálás közben kiesik egy felhőkarcoló ablakán. Ezután azonban megjelennek a különleges képességekkel rendelkező, immáron keményebb diót jelentő, válogatott gengszterek is. Első áldozatunk Shocker, aki úgy néz ki, mint egy sárga pókember izzó mancsokkal és nevéhez méltóan hatalmas erejű energiahullámokkal operál. Második versenyzőnk Vulture, aki amellett, hogy teljesen őrült, képes a repülésre is. Őt majd viharban, egy hatalmas felhőkarcoló körül körözve kell levadásznunk, akárcsak





egy agyaggalambot. Ezután érdekes dolgok történnek: összefutunk Scorpionnal, akit először megmentünk a nekirontó mechanikus pókok csápjai közül – a fura fickó azonban totál flúgos, mert nem tűnik túl hálásnak, és rögvest a következő pályán le kell hűtenünk egy pár maflással. Az ez után következő pályákon már a végső küzdelem felé közeledünk, azaz magával Green Goblinnal és az ő embereivel, robotjaival akasztjuk össze a bajszunkat (csápjainkat?), mindeközben pedig még Mary Jane-t is kimenekítjük a gonosz karmai közül. Egyébként az Xbox-változat plusz két pályát tartalmaz, és egy új főellenséget, Kravent.

A fejlesztők az irányításban és a harcrendszerben nagyot alkottak. Az előző részekhez viszonyítva, a hálóval való közlekedés új dimenzióit ismerjük meg. Pókember lengedezése a házak között egyszerűen a kívánt irányba terelhető, ami már csak azért is fontos, mert jócskán találkozunk olyan küldetésekkel, mikor is egy üldözést vagy egy időlimittel rendelkező feladatot kell megoldanunk. Közlekedésünkben két legfontosabb segítőnk a pók-iránytű (mindig az adott cél irányát jelzi) és a magasságmérő (az elérendő helyszín és a saját magasságunk mércéje) lesz. A pókfonál segítségével odaránthatjuk magunkat a falhoz, vagy egy tárgyhoz (akár egészen pontosan becélozva a helyet is), és ugyanezzel a trükkel gyorsíthatjuk fel a házfalakon történő mozgásunkat is. Egy gombkombinációval egyenesen a fejünk fölé lőhetjük ki a fonalat, ezáltal a függőleges közlekedés is megoldódik (ha lusták vagyunk elmászni a falig) – egyébként a nagyobb méretű zárt helységekben ezt a fajta technikát a körülpillantásra is használhatjuk. A ragacsos anyag az ellenfelek ártalmatlanná tételében, illetve a védekezésben is nagyszerűen helytáll. Előbbi esetben használhatjuk például az ellenfelek gúzsba kötözésére, míg az utóbbiban létrehozhatunk egy védőbúrát, amely a támadásoktól véd meg minket ideig-óráig.

A pályákon elszórva sárga pókember-ikonokat találhatunk, ezeket felszipkázva különböző (közelharcban alkalmazható), elócsalogatásukat tekintve nem túl bonyolult kombókhoz jutunk. Összesen mintegy 28 különleges mozdulat található a játékban, és valljuk be, ezek ekkora nagy száma nem igazán jellemző egy ilyen stílusú játékban. Persze bevetni csak azokat tudjuk, melyekhez már megleltük a hozzátartozó ikont, érdemes azonban a lehető legtöbbet összeszedni (egyesek jól el vannak rejtve) és jól begyakorolni, mert némelyik (főleg a durvább nehézségi fokozatokon és a főellenségek ellen) a játék vége felé nagyon hasznos lesz. A különböző kombók bevetése mellett a berendezési tárgyakat is az ellenfeleinkhez vagdoshatjuk. Az animációk – mind Spider-Mané, mind az ellenségeké – egy négyest érdemelnek a képzeletbeli bizonyítványban.

Ami a játék – és leszámítva egy-két fehér holló ritkaságú alkotást talán az egész third-person műfaj – egyik nagy hibája, az a pocsék kamerakezelés. Itt is képtelenek voltak azt megoldani, hogy egy jól működő, hellyel-közzel fix helyzetű kamera kövesse a karakterünket, és ténylegesen azt lássuk, ami előttünk van. A szabad ég alatt még hagyján, de az épületen belüli pályákon ez már roppant zavaróan hat, sokszor eltakarja előlünk az akciót egy tereptárgy. Itt még az is tetézi ezt, hogy jó pókhoz méltóan a falakon is közlekedhetünk, akár bunyó közben is. Pókember a falon, mi pedig a plafonon találjuk magunkat – lévén ilyenkor azonnal más pozícióba áll át a kamera, és ezáltal az irányok is megváltoznak. A sok pörgés-forgás közepette pedig igen könynyen felborul a tájékozódóképességünk, és sokszor tesszük fel a „Tulajdonképpen hol is vagyok?" kérdést. A külvilágban egyszer tapasztaltam problémát az irányítással kapcsolatban: a pályák szélét itt nem egy fal jelenti, hanem amennyiben elértünk a bejárható (pardon: belenghető) terület határát, kilengünk, és automatikusan 180°-os fordulatot veszünk. Egyszer egy ilyen helyzetben a visszafordulásnál pontosan egy felhőkarcoló oldalába ütköztem, ahonnan megint visszapattantam (ugyanis épp Mary Jane-t öleltem magamhoz, ilyenkor nem tudunk kapaszkodni) ugyanoda, és ez így ment addig, amíg a nagyszerű kettős le nem zuhant.

A hangokról gyakorlatilag csak pozitívumot tudok mondani, ezek közül is kiemelném a szinkronhangokat és az egyébként kiváló gyakorlópályán hallható narrátort. Előbbieknél mondjuk nem is csoda, hiszen az Activisionnek sikerült kipengetni a filmbéli szereplők által kért (gondolom nem kétfilléres) gázsit, így Tobey McGuire és Willem Dafoe hangjait hallhatjuk a játékban is. A szövegek humorosak (a tréning közben hallható narrátor pl. rágózik, és nagy csámcsogások közepette beszél velünk), Spider-Man sokszor veszi lazára a figurát. Érdemes egy mondatot vesztegetni arra is, hogy az átvezető videojelenetek nagyszerűen sikerültek.

Megmondom őszintén, nem vagyok túlzottan elájulva magától a játéktól. Egyes pályák ugyan kifejezetten szépek (különösen az éjszakai tetszett, amikor is Goblinnal harcolunk a levegőben), de a program más, kevésbé kidolgozott helyszínei alaposan aláteszknek ennek. A képfrissítés néha lassú, és mindennek tetejében bosszantóan hosszú a töltési idő. A kombók és a harc jópofák lennének, és a kamerakezelés sokszor zavart okoz. Szembeállítva a pozitívumokat és a negatívumokat, a küzdelemből egy, picivel az átlag fölötti akciójáték jön ki, helyenként hangulatos elemekkel. Azért, ha van rá lehetőséged, nem vagy tériszonyos avagy nem szenvedsz arachnophobiától, vess rá egy kósza pillantást, de túl sokat ne várj – még mindig nem ez az év platformjátéka.

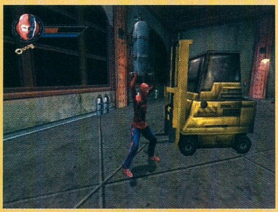
Kozi
kozi@vogel.hu



■ Hónaljban azért egy kicsit még hézagos vagyok



■ Bombajó ez a bomba!



■ Bedöglött a targonca, beállhatunk rakodómunkásnak

■ POZITÍVUM

- A harcrendszer alaposan kibővült az elődökhöz képest
- Különleges hangulata van a nagyszerű külső térábrázolásnak köszönhetően
- Nagyszerűek a szinkronhangok, és a dumák is jópofák

■ NEGATÍVUM

- Semmi extra vagy különleges effektus
- Átlagos grafikai kivitelezés, és néhol szaggat
- A kamerakezeléssel azért itt is jócskán vannak gondok

■ BARÁTOK KÖZT

Oni	01/04	85%
Spider-Man: The Movie		
Eve Of Extinction	02/05	72%

GRAFIKA	78 %
HANG	85 %
ÉRTÉK	79%

■ 1 játékos ■ NTSC ■ www.universeofheroes.com

FREQUENCY

ILYEN „NEHÉZ" A DOLGA EGY DJ-NEK

TÍPUS RITMUSJÁTÉK KIADÓ SONY FEJLESZTŐ HARMONIX MEGJELENÉS 2002.05. PAL

Manapság lassan állandó jellegű műsorszám a tesztek bevezetőjében arról sírdogálni, hogy a kiadók futószalagon gyártják klónozott játékaikat, amelyekben úgy kábé annyi eredeti ötlet van, mint mondjuk egy kormányprogramban. Ennél nagyobb megrökönyödést már csak az szokott kiváltani, ha valaki tényleg valami sosemvolt dologgal rukkol ki, mint mondjuk a Fantavision nevű „tűzijáték-szimulátor" (vagy mi a szösz) volt a PS2 megjelenésekor. A világ ilyenkor csak értetlenül áll, és pislog, mint Kenny a kapucni alatt. A csúcs nálunk ugyan még mindig a Sega Ino nu Sanpo nevű kutyasétáltató játékautomatája (illetve van még egy, ami egy női tomport formáz, de azt most inkább nem feszegetném, mert betámadnak bennünket a nagymamák), de valami ilyesmi kategóriába tartozik a Frequency is. Hogy a vélemények meglehetősen megoszlanak róla, mi sem mutatja jobban, mint hogy a tavalyi E3-on történt bemutatása után a nyomtatott és on-line médiákban egyaránt szerepelt a kiállítás legeredetibb játékainak Top 5-jében – és alkalmasint a legócskábbak között is.

A Frequency felmenő ági rokonait valahol a ritmusjátékok között kell keresni (lévén a „játék" tulajdonképpen abból fog állni, hogy ritmusra nyomkodunk három gombot), kinézetre pedig úgy fest, mintha a Tron című film díszleteit (vagy hogy a közelebbi múltból származó példát vegyünk: a Rez grafikai designerét) használták volna a megvalósításhoz. SakmaN kolléga definíciója szerint ez „nagyon kübér fílinget" kölcsönöz a dolognak (ő ilyen érdekes, görögös akcentussal ejti a „cyber" szót) – szerintem a látványt plasztikusabban is meg lehet fogalmazni úgy, hogy kábé ezt látja a bélyegszakkör reggel négykor a techno-diszkóban.

Alapvetően ritmusjátékról lévén szó, a kezelés elsajátításához majdnem teljes öt másodpercre lesz szükség, a feladat pedig hasonlóan egyszerű – más kérdés, hogy megfogalmazni már egy kicsit bonyolultabb lesz. Képzeljétek el, hogy egy zeneszámot egy nyolcszögletű, forgatható alagút jelenít meg, amelynek „szegletei" a szám egy-egy hangcsatornáját (dob(ok), basszus, gitár(ok), szintetizátor, vokál – plusz még két



■ Egy kellemes dobszóló következik



■ Freestyle-ban irány a scratch csatorna!

speckó, amiről majd később) szimbolizálják. Ennek a belsejében haladtok előre egy pickuppel, amellyel mindig az éppen alul levő részről vehettek mintát az aktuális hangcsatornából – már amennyiben szólna ott valami. A hangmintákat (vagy inkább a részleteket) különféle tárgyak által összekötött, rövidebb-hosszabb színes sávok szimbolizálják, és ha a hangmintát megszerzitek (azaz a pickupot a megfelelő, a tárgyak által jelzett ütemben és helyen tesztitek le a jobb vagy bal oldalon, illetve középen), akkor az egy ideig szólni fog. Ezért egyrészt pont jár, másrészt segít (?) a többi hangcsatornában való ügyködésben. A régebben felszedett minták idővel elhallgatnak, de a dolgot némileg könnyíti, hogy a szóló pályák bevezető szakaszán eleve a dobot kell először elkapnunk, és a ritmus tartását is megkönnyíti, hogy egyrészt folyamatosan szólnak a cinek, másrészt ráz a kontroller is. Leírva kissé épületesen hangzik, de a gyakorlatban pofon egyszerű lesz. Már legalábbis megérteni – csinálni már egy kicsit komplikáltabb, ugyanis már a második pályablokk végén is akadtak olyan ritmusalapok, amelyek teljesítéséhez olyan testhelyzetet kellett felvennem a kontrollerrel, amire maximum egy tibeti jógi vetemedik valami különösen viharos éjszakán.

Hangmintákat szerezni úgymond létszükséglet, a cél – a pontszerzésen kívül – ugyanis az, hogy a szám végéig kitartson a bal oldali kijelzőn látható energiánk, ami folyamatosan fogy, ha nem szerzünk újabb és újabb mintákat. Néhány mintát a szabvány kék tárgyaktól eltérő cuccok jelölnek, ezeket teljesítve bónuszokat szerezhetünk (az autocatchert használva például automatikusan, gombnyomogatás nélkül felvesszük a következő szekcióban szereplő mintát, a multiplierrel pedig az eredményünket szorozhatjuk). A jobb oldali kijelző mutatja, hogy momentán hol is járunk a számban, ha pedig a végére értünk, némi tűzijáték kíséretében következik a freestyle rész: ebben újra végigmehetünk a számon, és azzal szórakozhatunk, hogy a fentebb említett két plusz csatornában lepakolgatva a pickupot, színesíthetjük a hangzásukat. A Scratchben „szkreccselhetünk" (bocsánat, nem tudom, hogy mi a Magyar Tudományos Akadémia által jóváhagyott magyar kifejezés arra a hangeffektusra, amikor a kövér néger visszafelé rángatja a lemezt a videoklipben, és az olyan hangot ad, hogy „tyű-tyűűű"), az Axe-ben pedig különböző gyanús hangok kaptak helyet.

A játékban öt csoportban összesen 25 szám sajátos remixe szerepel. Részemről csak a No Doubt Ex-Girlfriend c. műve volt ismerős, továbbá a Fear Factory és a Powerman 5000 zúzós metálbandák neve – sajnos a techno világából származó ismereteim meglehetősen hiányosak, így nem tudom megítélni, hogy a többi előadó mennyire híres a maga kiskertjében. Az viszont biztos, hogy normál fokozaton már a harmadik csoport is sűrű szentségelésre késztetett, a negyedik és az ötödik pedig már eleve csak Advanced és Expert fokozaton játszható, amin már teljesen idegbeteg cikcakkok jelzik a mintákat.

A játéknak van multiplayer része is maximum négy játékosig, amelyben egymással versenyezve gyűjthetjük a hangmintákat (itt a szólóban meglevőkhöz újabb felvehető bónuszcuccok is csatlakoznak, amivel például pluszpontok szerezhetők a Scratch csatornában vagy éppen elvehetjük az ellenfél adott hangcsatornában szerzett pontszámát), de a játék legelborultabb része kétségkívül a Remix. Ez úgy működik, mintha egyfajta sajátos „pályaszerkesztő" lenne a játékhoz, azaz a pickuppel nem felvesszük a mintákat, hanem épp ellenkezőleg: a tök üres hangcsatornákban letehetjük őket, az általunk megszabott ütemben, visszhangosítva, ütemeket egymásba hurkolva és így tovább – szóval ez a rész olyan, mintha egy komplett kis digitális zenestúdió. (Természetesen a saját remixek elmenthetők, sőt akár remix megamixekké szervezhetők – bár ha valaki olyan műveket gyárt, mint amilyeneket én követtem el, az számítson a Hágai Nemzetközi Bíróság tömegpusztító fegyverek használatával szemben tanúsított szigorára.) Iszonyat, hogy egy számmal mit lehet művelni, és ha valamitől rá lehet kattanni a Frequencyre, akkor az ez az üzemmódja! Az más kérdés, hogy a játék kizárólag a felhasználót szórakoztatja, aki nem árt, ha számít az esetleges hallgatóság kritikai megnyilvánulásaira. Én például a No Doubt Ex-Girlfriendjében végeztem mélyreható változtatásokat (a vokál és a hangszerelés maradt, minden mást jelentősen feljavítottam), ami a szerkesztőség minden egyes tagján ugyanazt a lineárisan fejlődő reakciósorozatot váltotta ki. Ez kezdődött az enyhe megdöbbenéssel („Hát EZ meg mi az isten?"), amit pár perc elteltével követett a szkeptikus érdeklődés („Sokáig fog tartani a teszt?"), ami hamarosan egyre nagyobb méreteket öltött („Nem lehetne lehalkítani azt a tévét?"), és midőn remekművem hangjai egy utolsó, drámai crescendóba csaptak, elhangzott az a mondat is, ami minden, a zenei közízlést megváltoztatni kívánó zenész legnagyobb elismerése e szomorú planétán („Na most aztán már tényleg húzzál p****ba!"). Szóval ahhoz képest, hogy meglehetősen érdekes ötlet alapján készült a Frequency, remekül el lehet szórakozni vele. Ráadásul azt is megmutatja, hogy egy agyonsztárolt DJ-nek milyen borzasztó nehéz dolga van, amikor összedobja az ő – úgymond – új „anyagát"...

■ POZITÍVUM

- Eredeti ötlet
- A Remix mód, amely kiválóan alkalmazható tömegoszlató fegyverként is

■ NEGATÍVUM

- Már a normál mód utolsó pályáján is elég nehéz, nemhogy Advancedben vagy Expertben
- A hallgatóság kritikai megnyilvánulásai

■ BARÁTOK KÖZT

Rez	02/03	83%
Frequency		
Gitaroo-Man	02/05	76%

GRAFIKA	71 %
HANG	95 %
ÉRTÉK	79%

■2 játékos ■PAL ■ www.scee.com

SOLDIER OF FORTUNE GOLD

A RENDÍTHETETLEN ZSOLDOSKATONA

TÍPUS FPS KIADÓ ACTIVISION FEJLESZTŐ RAVEN MEGJELENÉS 2002.05.24 PAL



Kirobbanó formában van a májad!

Hűséges olvasóink egészen biztosan emlékeznek arra, hogy egyszer már írtunk a Soldier of Fortune-ról, egészen pontosan tavaly ősszel (2001/10), amikor is a játék Dreamcast-változatát teszteltük. A piac azóta elég sokat változott, de valakinek mégis az az ötlete támadt, hogy a már a DC-s megjelenéskor is koros programot átportolja PS2-re is.

A játékban John Mullins – egy profi zsoldoskatona – bőrébe bújva kell végrehajtanunk megannyi veszélyes küldetést. A játék elején érdekes dolgoknak lehetünk a szemtanúi: valakik megfújnak 4 nukleáris „malacot" egy gyengén őrzött, ex-szovjet katonai objektumból. Még nagyobb probléma, hogy a csínytevők nem felhasználói célzattal, hanem haszonszerzési okokból követik el tettüket, és a bombák már el is indultak az új tulajdonosok által megjelölt „rendeltetési" helyükre. A mi feladatunk lesz a bombák felkutatása és megsemmisítése, majd lesz pár küldetésünk, hogy a végén csővégre kaphassuk a játék főellenségét. A küldetések végrehajtásához szükséges információkat egy könyvesboltban kapjuk meg Sam bácsitól, és nemegyszer velünk tart majd régi haverunk, Hawk is.

A SoF Gold játékmenete semmiben sem tér el a megszokott saját szemszögű lövöldözős játékoktól. A hangsúly mindenképpen az akción van, logikai fejtörőkre csak néha kell számítani. Aki szemben jön és mozog, azt le kell lőni. A kiválasztott nehézségi fokozattól sok minden függ. Többek között ennek függvényében kapjuk az ellenfeleket az arcunkba vagy a hátunkba. A nehézség kiválasztásakor érdemes a custom opciót választani, mert itt kikapcsolhatjuk a véletlenszerűen „spawn"-olódó (semmiből előtűnő) ellenfeleket. A nehézségi fokozattól függ a mentési lehetőségeink száma is. Mivel a DC-s változatban egyáltalán nem lehetett pálya közben menteni, ezért itt már az egy is istenes. (A custom pont alatt ez is átvariálható.) A legdurvább nehézségi megkötés a hátizsákunk mérete. Igen erősen le van korlátozva magunkkal cipelhető fegyverek száma (habár akármelyik eldobható), ami némi taktikázásra késztet minket. Bizonyos fegyverek ugyan olyan kaliberű lőszert igényelnek, és pályánként változik az ellenfeleink által leginkább használt fegyverek típusa is. Vagyis érdemes mindig olyan stukkert cipelnünk, amihez lőszert is találhatunk. A fegyverek nagy részének van másodlagos tűz funkciója is: a nehézgéppuska foszforgránátot is ki tud lőni, a távcsöves puskával pedig a csípőből tüzelés mellett a sokkal hatékonyabb optika használatára is sort keríthetünk. A fegyverek valósághűségéhez (licensz híján fantomnévvel) az is hozzátartozik, hogy néha újra kell őket tölteni. Szerencsére ez az átok az ellenfeleket is sújtja, ami szintén jó taktikázási lehetőséget biztosít.

A játék egyik legmegkapóbb része az erőszak szinte tökéletes képi ábrázolása. Pont emiatt volt betiltva az eredeti PC-s változat nem egy európai országban. Azóta szerencsére megváltoztak az álláspontok az efféle játékokkal szemben. Ez mondjuk észrevehető a PS2-es változaton is, hiszen sokkal véresebbre sikerült, mint mondjuk a DC-s. Ez egyébként igen dicséretes, hiszen a játék egyik legnagyobb újítása pont ez volt. Az ellenséges figurák teste 26 sérülési zónára van osztva, így azok a különféle testtájékokra bekapott találatoknak megfelelően „reagálnak", és az adott testrész textúrája is véresre változik. És ez még nem minden, hiszen egy jól irányzott lövéssel az ellenfelek kinyúló „részei" is megszabadíthatók az „anyatest" fogságától. Egy közeli shotgun találat simán leszakítja az ellenfelünk lábát vagy kezét, a távcsöves puskával pedig véres masszává trancsírozhatjuk bárkinek a fejét.

A játék grafikai megvalósítása sajnos korántsem tökéletes. A poligonszám bizony igen alacsony, a textúrák felbontása sem túl magas, a ködösítés pedig olyan helyekre is bekerült, ahol az eredeti PC-s és a DC-s változatban kilométerekre elláthattunk. Ilyen hely például a játék első pályáinak egyike, a metróalagút. Még a DC-s változatban is ellátni a közepéről minkét végéig, a PS2-es változatban pedig 10m-re tőlünk már permanens köd honol. Ez azért is rossz, mert az ellenfelek számára nem létezik a köd, és onnan lövöldöznek ránk, ahová mi el se látunk. A grafika kinézetét szerencsére javítja egy dupla textúrázási trükk. A hangok semmit sem változtak: hangulatosak és élethűek. Mindent egybevetve a SoF GOLD nem rossz játék, de csak a megrögzött FPS-rajongóknak ajánlom.



Sorry haver, nem szedek túszokat...

SakmaN
sakman@vogel.hu



Nem kímélem a technikát sem



Hopp, te sem fogsz többé szaladgálni!

POZITÍVUM

- Az erőszak képi megvalósítása
- Többjátékos támogatás (osztott képernyőn)
- Egér és billentyűzet támogatás (azzal az igazi)

NEGATÍVUM

- Alacsony poligonszám, mindenhol köd
- A célzássegítő rendszer idegesítően rángatja képet
- Az analóg karok érzékenysége kimondottan rossz

BARÁTOK KÖZT

Red Faction	01/09	90%
007 Agent Under Fire	02/01	86%
Soldier of Fortune		

GRAFIKA	72 %
HANG	89 %
ÉRTÉK	77%

1-4 játékos NTSC www.activision.com

WORLD OF OUTLAWS SPRINT CARS 2002

ITT IS BALRA HÚZ A KORMÁNY

TÍPUS AUTÓVERSENY KIADÓ INFOGRAMES FEJLESZTŐ RATBAG MEGJELENÉS 2002.03.27. NTSC

A Ratbag fejlesztőcsoport neve minden bizonnyal ismeretlenül cseng a konzoltulajdonosok számára, hiszen a szóban forgó játék az első próbálkozásuk – habár PC-n már 1998-ban bemutatkoztak a Powerslide nevű, szintén autóverseny programmal. A WOOSC 2002 elődje ugyancsak PC-re készült el – nos, most olyan lendülettel váltottak platformot, hogy ez az új rész kizárólag a PS2 tulajdonosokat boldogítja. A Sprint Cars-széria valójában egy, az USA-ban honos autóverseny, mely valahol emlékeztet a Nascar-futamokra. A különbség abban mutatkozik meg, hogy betonpálya helyett salakon és földutakon kell bebizonyítanunk, hogy mi vagyunk a legjobbak a több száz lóerős, go-kartra emlékeztető masinák versenyében. Ezek a futamok élőben hihetetlenül izgalmasak, hiszen a pilóták látványos borulásokkal, kicsúszásokkal, farolásokkal szórakoztatják a nagyérdeműt. A játékban igazi pilóták szerepelnek, köztük olyan helyi hírességek, mint mondjuk Johnny Herrera, Jason Meyers vagy éppenséggel a Kinser-fívérek (ugye mindenkinek ismerősek ezek a nevek...?). Összesen 24 versenyzőt lehet kipróbálni 12 különböző pályán – melyek egytől-egyig licenceltek, tehát a lehető legjobban hasonlítanak az eredetiekre.

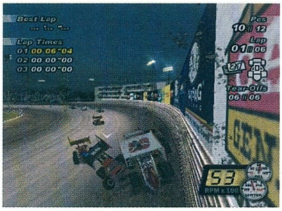
Először talán nézzük, milyen opciókat kínál a játék. Elsőként mindjárt kezdjük az Arcade móddal, melyben megtalálhatók az unalomig ismert Time Trial (idő elleni verseny), Single (egy futam) és Championship (azaz bajnokság) lehetőségek, továbbá a többjátékos módban osztott képernyőn is játszhatunk. Az irányítás gyakorlásán kívül a Time Trial a Single versenyekkel egyetemben értelmetlen (lévén szinte csak ellipszis alakú pályák vannak), a Championship pedig már sablonos. Itt szokás szerint választunk egy versenyzőt a hozzá tartozó járművel, és futamról-futamra megpróbáljuk a lehető legjobb helyezést elérni vele. A megszokottakon kívül a Career, azaz a karriermód a játék legjobban sikerült része. Saját néven futunk, saját autóval és szerelőműhellyel rendelkezünk, habár kezdetben csak egy ótvar csotrogányt tudunk megvenni, amit aztán a futamok után nyert pénzből tuningolhatunk. Ha elég ügyesek vagyunk, szponzorokat is szerezhetünk magunknak, ehhez azonban kitartás kell, ugyanis nem egy egyszerű feladat a Career-versenyeken az első helyen célba érni. Éppen ezért, minden verseny előtt ajánlatos kvalifikáltatni magunkat, mert az utolsó helyről indulni, és onnan győzni szinte egyenlő a lehetetlennel. A nyert vagy akár csak végigjátszott futamok után kapott lóvéból előbb-utóbb vásárolnunk kell egy erősebb járgányt, amellyel már jóval nagyobb esélyünk nyílik a jobb helyezések elérésére. Az autók fejlesztésére szolgáló elemek (pl. a szárny, a stabilizátor vagy a fékbetétek) szintén fontos kellékei a sikeres szereplésnek, így tehát a játék ezen része elég szórakoztató.

Sajnos nem mondható el ugyanez a többjátékos-módról, ahol verseny közben olyan mértékű káosz tárul elénk, ami teljesen élvezhetetlenné teszi a játékot. Alig látni a pályát, rossz a kamerakezelés, ennek tetejében még lassú is. Kicsit halovány ez a teljesítmény a PS2 képességeihez mérve. Amit viszont már abszolút nem értek: hogy képzelték a programozók, hogy külső nézetből is koszolódik a képernyő? Ha valaki előttünk megy, úgy felveri a sarat, hogy az utat szinte egyáltalán nem látni – nem mintha a „bonyolult" vonalvezetésű pályán el lehetne téved-ni, de ez a megoldás akkor is idegesítő és ostoba. (Szerencsére ezt a beállításoknál kikapcsolhatjuk.) A másik negatív tulajdonság a képfrissítés, illetve annak lassú volta – nem igazán látom okát a folyamatos szaggatásnak, mert sem a grafika minősége, sem a bejárható terület nagysága nem ad erre indokot. Mindössze 12 autó van a pályán és úgy belassul a játék, hogy rossz nézni. Csak egy ellenpélda: Burnout – több száz autó, nagyszerű grafika – szaggatás sehol! Ami viszont tetszett, hogy autóink törnek és amortizálódnak, méghozzá nem is akárhogy: eldeformálódik a szárny vagy a felfüggesztés, kopnak a fékbetétek stb... (Ezeket természetesen a futamok után kijavíthatjuk, viszonylag kevés pénzből).

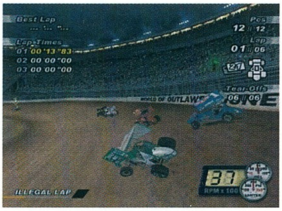
Nem hinném, hogy az irányítás valakinek különösebb gondot okozna, de ha felborulunk, az már komoly szitkozódást válthat ki a játékosokból, ilyenkor nyugodtan búcsút inthetünk az első három helynek. A hanghatások átlagosak, semmi kimagaslót nem tudok megemlíteni, a kommentátor meglehetősen szűkszavú, a gépcsodák hangja pedig a lóerőhegyek ellenére is vékonyka.

A játék sajnos egy idő után nagyon unalmassá válik az egyszerű versenyek miatt, és ezt még a nagyszerű Career-mód sem tudja kellőképpen kompenzálni. Bár van egy-két pálya, ahol már jobbra is kell kanyarodni, de ez azért mégsem elég. Az egész leginkább olyan, mint egy Nascar-adaptáció, csak körök és körök egymás után, mindenféle változatosság nélkül. Emiatt hosszú távon semmiképpen sem nyújt különösebb játékélményt.

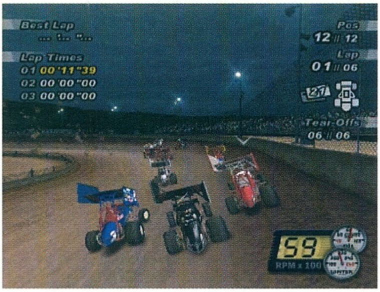
Z.G.
corgan@freemail.hu



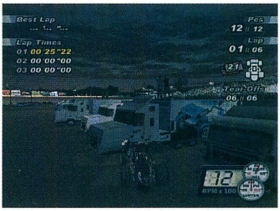
Nahát! Egyféle kanyar, és még azt sem tudják bevenni!



Illegális kör nekem? De hisz' mindenki más szembe jön!



Nem hinném, hogy csak egy csoportkép miatt álltunk össze...



Meguntam ezt a versenyt, inkább átszállok egy kamionba

POZITÍVUM

- Hangulatos karriermód
- Igazi versenyzők, valódi pályák
- Könnyű irányítás

NEGATÍVUM

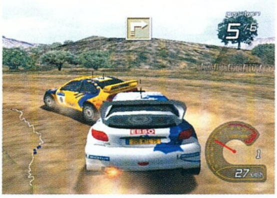
- Erőtlen a grafikus motor
- Monotonná teszi a sok „balkanyar"
- Többjátékos módban élvezhetetlen

BARÁTOK KÖZT

Nascar Thunder (PS)	02/01	85%
Wild Wild Racing	01/08	79%
World Of Outlaws: Sprint Cars 2002		

GRAFIKA	78 %
HANG	82 %
ÉRTÉK	71%

2 játékos ■ NTSC ■ www.infogrames.com



■ Ha akarod, ha nem, akkor is letollak!



■ Az elején még könnyű dolgom van!



■ Tesóka, ez nem volt szép tőled!

PRO RALLY 2002

■ A RALIK FEKETE BÁRÁNYA

TÍPUS AUTÓVERSENY KIADÓ/FEJLESZTŐ UBI SOFT MEGJELENÉS 2002.03.28. PAL

Az autósport, azon belül is a rali kedvelőinek most egy újabb játékkal bővülhet gyűjteményük az Ubisoft jóvoltából. Azt azonban már most az elején nem árt tisztázni, hogy a WRC-vel vagy a Colin McRae-vel szemben ez nem egy szimuláció, hanem egy színtiszta arcade-játék.

Ennek ellenére a lehetőségeink hasonlóak, mint a „nagyok"-nál: Time Trial (idő elleni verseny), Arcade (egyedül a gépi ellenfelek ellen, ahol a továbbjutást jelentő első három hely valamelyikén kell célba érnünk.), Trophy (különböző díjakért folyó küzdelem), Professional (itt található a bajnokság, ill. az erre felkészítő tesztsorozat), végül pedig a Challenge (erőpróba futamok). A Pro Rally lényegi részét az utolsó két megmérettetés jelenti. Előbbinél van egy ún. school (beiskolázás) széria, ahol különböző pályák időre való teljesítése a cél, kb. annak felel meg, mint a GT licence-tesztje. Amennyiben az itt felállított követelményeknek megfeleltünk, megszerezzük az engedélyt a bajnokságban való induláshoz – ennek teljesítése nem lesz egy egyszerű feladat. Sajna igazi versenyzők nem szerepelnek, mint ahogy a pályák sem azonosak a WRC futamok jól ismert helyszíneivel. A helyszínek ennek ellenére meglehetősen változatosak, erdős és sivatagos területeken, néhol pedig egy városi szakaszon kell a leggyorsabbnak bizonyulnunk.

A versenyeket elindítva első dolgunk természetesen az autómárka kiválasztása lesz. Az újsütetű járgányok közül pl. a Peugeot 206 vagy a Mitsubishi Lancer Evo VII szerepel a játékban, de megtalálhatjuk a kevésbé ismert, ill. régebbi modelleket is, ilyen többek között a Seat Cordoba vagy a jó öreg Toyota Celica 4WD. Ami a tényleges versenyt illeti, szomorúan konstatálhatjuk, hogy mindössze két kameranézet közül válogathatunk. Ez pedig egy rali játéknál nem túl szerencsés megoldás, mert sokszor nem látni a „fától az erdőt", azaz jelen esetben az autótól a pályát. A járgányok kidolgozása enyhén szólva is hagy némi kivetnivalót maga után, talán a tükröződés az egyetlen olyan effektus, ami elnyerte a tetszésem. Egy rali játékban nem tartható bocsánatos bűnnek, hogy az autók teljességgel törhetetlennek bizonyulnak, és mindenhonnan úgy pattannak le, mint egy gumifalról. Sok jót sajnos a pályák kidolgozásáról sem mondhatunk el: komolyan mondom olyan, mintha Playstationre készült volna a játék, ez pedig roppant lehangoló. A fák, a közönség, a táblák, mind-mind kétdimenziós „papírfecni"-ként hatnak. A játék egyébként grafikailag (de sok más vonatkozásában is) nagyon emlékeztet a néhai V-Rally 2-re (Dreamcastről), azzal az apró kitétellel, hogy az még a megjelenése óta eltelt évek távlatából is sokkal élvezhetőbbnek és igényesebbnek tűnik...

Ejtsünk néhány keresetlen szót magáról az irányíthatóságról is, amely a maga nemében szintén csemegének ígérkezik. Mindenbe megakadunk, semmit sem lehet arrébb lökni, az autók a 3D-s objektumok rossz kezelésének következtében sokszor egymásba érnek. Roppant idegőrlő, hogy ha az előttünk levő versenyzőnek nekimegyünk, minden esetben mi állunk keresztbe, akármilyen szögből történt is az ütközés. Az ellenfeleink mintha direkt arra lennének beprogramozva, hogy nekünk jöjjenek és hátráltassanak az előrehaladásban. A játék támogatja a PS2-höz kapható kormányokat, bár nem hinném, hogy ezek után lenne kedve bárkinek is volán mögé pattanni. A hanghatásokkal sem lehetünk maradéktalanul elégedettek, ugyanis a motorzúgás és az ütközések hangjai úgy visszhangzanak, mintha egy dobozban vették volna fel őket.

A Pro Rally 2002 talán egyetlen pozitívuma, hogy kihívás akad benne jócskán, hiszen a játék egyáltalán nem könnyű. Illetve csak akadna, hiszen a minden színvonalat nélkülöző kivitelezés magával hozza azt is, hogy rendkívül rövid idő alatt feladjuk a küzdelmet...



■ Rajtnál még együtt a banda

Z.G.
corgan@freemail.hu

■ POZITÍVUM

- Az intro hangulatos
- Van benne kihívás

■ NEGATÍVUM

- Abszolút nem PS2-szintű a kivitelezés
- Az irányítás elég körülményes
- Egy nap alatt felejthetők

■ BARÁTOK KÖZT

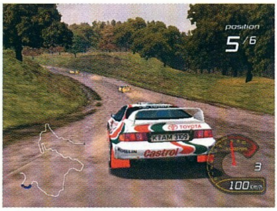
Gran Turismo 3 A-Spec	01/08	94%
World Rally Championship	02/01	92%
Pro Rally 2002		

GRAFIKA	65 %
HANG	60 %
ÉRTÉK	64%

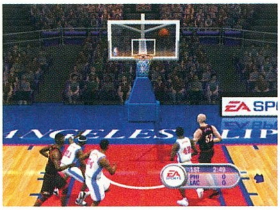
■ 2 játékos ■ PAL ■ www.ubisoft.de



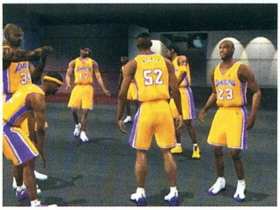
■ Nehéz az élet a tesztpályán



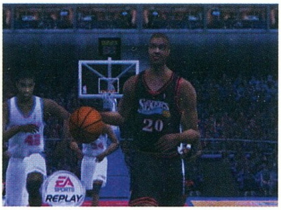
■ Valahogy még a lejtőn sem tudok előzni



■ Egy jól irányzott dobás...



■ Taktikai megbeszélés következik



■ A profik így csinálják!

NBA LIVE! 2002

■ A TÖKÉLETES ZICCER

TÍPUS SPORT KIADÓ ALECTRONIC ARTS FEJLESZTŐ EA SPORTS MEGJELENÉS 2002.04.12. PAL

Szinte nincs is olyan sportág, amelyiknek ne létezne az Electronic Arts által konzolra/számítógépre ültetett adaptációja. Legyen szó akár kosárlabdáról, akár jégkorongról, esetleg a fociról, a cég kétségkívül mindig az élen jár – legalábbis a megjelentetett programok számát (és minőségét) illetően. A szokásos évenkénti megjelenéssel rendelkező sorozatokból most az NBA is megérkezett, immáron a Microsoft konzoljára is (a PS2-es változat természetesen már jó ideje hozzáférhető).

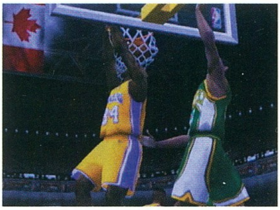
A menüpontok hagyományosak, megtalálható köztük a már jól ismert season, practice és a 1on1, úgyhogy azt kell mondjam, ebben semmiben sem különbözik az Xboxos verzió a PS2-estől. A legnagyobb eltérés talán a grafikában mutatkozik meg. Ezt az állítást talán igazolja az a tény, hogy a játékosok kinézete fantasztikusra sikerült – szinte egy az egyben olyan, mint a valódi énjüké. Shaquille O'Neal (LA Lakers) valóban kiemelkedik – szintén nem éppen liliputi méretű – társai közül, robosztus felépítése messziről észrevehető, a szénné tetovált Allan Inverson (Philadelphia 76'ers) pedig ugyancsak kilóg a sorból (igaz, nem kimondottan a szépségével). Tényleg mindenkire rá lehet ismerni, még a kevésbé propagált, vagy ritkábban látott játékosokra is. Az arc és a testfelépítés kétségkívül minden dicséretet megérdemel, és a játékosok animációja is nagyszerűen sikerült – mindenki úgy mozog, mint ahogy azt a TV-közvetítéseken láthatjuk. Nincs (vagy csak talán nagyon ritkán fordul elő) robotszerű mozdulat, minden folyamatosan, gördülékenyen működik. Néhány jól irányzott passz vagy kosár után a kamera szélesvásznú megjelenítést alkalmazva játssza vissza az adott szituációt, ezzel is emelve a hangulaton. A játékban szerepel a teljes NBA-élmezőny, kezdve a Chicago Bullsszal a Los Angeles Lakersen át a Miami Heatig (csak néhányat említve a sok közül).

Az NBA Live! 2002 kezelhetősége pofonegyszerű feladat. Passzolni, kosárra dobni, ugrani, és sprintelni egy gombnyomásunkba kerül, de a cselezés és a labdaelvétel sem túlzottan nehéz művelet. A csapattársaink reakciói rendkívül jól alkalmazkodnak az adott szituációhoz – ha például sokat bénázunk hátul, akkor integetnek, hogy dobjuk már nekik előre a bogyót. Sőt, nemegyszer előfordult, hogy a nagyszájú O'Nealnek nem tetszett a bíró által kiszabott ítélet, ekkor ordibálni és dühöngeni kezdett. A játékosok mesterséges intelligenciáját is csak dicsérni tudom, nem kószálnak szanaszét a pályán, mindenki a taktikának megfelelő helyen tartózkodik. Minden egyes ember más és más tulajdonságokkal rendelkezik, ebből következően eltérő posztokon vethetők be. A jó dobók általában „bevarrják" a hárompontost is, míg a védekezésben inkább jeleskedők kihagyják ugyanezt, továbbá akad, aki hamarabb elfárad társainál, van aki tovább bírja az iramot... stb. Ami viszont számomra kicsit nehezebbnek tűnt, az a labdaszerzés volt – általában csak szabálytalankodás árán tudtam magamhoz ölelni a labdát, amit ezután értelemszerűen büntetődobás követett. Hozzáteszem, az ellenfélnek sem sikerült ez másképp, úgyhogy nincs semmi ok az aggodalomra.

A grafikára nem lehet panasz, a játékosok kidolgozását már fentebb magasztaltam. A pálya visszatükrözi a stadion fényeit, a játékosokat, és a labdát egyaránt. A közönség soraiból jövő vakuvillanások is nagyon élethűek, de a lelátókon lévő emberek kidolgozása nem mondható döbbenetesnek, ennél láthattunk már jobbat is. A kommentátor teljes erőbedobással közvetíti a meccseket, ami még hangulatosabbá teszi az egész játékot. A közönség drukkol, szabálytalanságnál felmorajlik, a labdapattogás, vagy akár a cipők csikorgásának hangja is megfelel a mai elvárásoknak. A hangulat tehát megvan.

A kosárlabdáért rajongóknak sok-sok örömteli órát fog szerezni ez a játék, mert szinte minden tekintetében zseniális. Egyszerűen nem tudjuk majd letenni a kontrollert, mert egyre látványosabban és jobban szeretnénk kosarazni. Az NBA-széria egy újabb gyöngyszemmel bővült, mely méltó régi híréhez, és teljes mértékben visszaadja a valódi meccsek hangulatát. A játékosok számára pedig ez a legfontosabb.

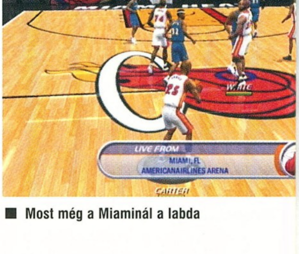
Z.G.
corgan@freemail.hu



■ Kérem szépen, így kell zsákolni



■ Jajjaj, azt hiszem sérvet kaptam



■ Most még a Miaminál a labda

■ POZITÍVUM

- Fantasztikus, élethű grafika
- Pofonegyszerű és élvezhető irányítás
- Nagyszerű hangulat

■ NEGATÍVUM

- A közönség kidolgozása nem kifejezetten szép
- Nehéz szabályosan szerelni

■ BARÁTOK KÖZT

- NBA 2K2
- NBA Inside Drive 2002
- NBA Live! 2002

GRAFIKA	90 %
HANG	89 %
ÉRTÉK	82%

■ 1-4 játékos ■ PAL ■ www.easports.com

ARC THE LAD COLLECTION

NAGY ARCOK GYŰJTEMÉNYE

TÍPUS STRATÉGIAI SZEREPJÁTÉK KIADÓ/FEJLESZTŐ WORKING DESIGNS MEGJELENÉS 2002.04.18. NTSC

Nem vitás, hogy a „Final Fantasy" név ismerősen cseng minden PSX tulajdonos füleinek. De hallott-e már valaki az Arc The Lad-ről? Bizonyára csak nagyon kevesen, pedig megjelenése óriási mérföldkő a PSX történelmében: az 1995-ben kiadott játék ugyanis a PSX-re írt szerepjátékok legeslegelső darabja volt. Megkapó világával, zseniális történetvezetésével viharos sikert aratott, akárcsak az 1996-ban és 1999-ben megjelent második és harmadik rész. Joggal vetődik fel a kérdés, hogy akkor miért nem ez a sorozat lett világhírű a Final Fantasy helyett. A válasz sajnos bosszantóan egyszerű: a kiadó döntése alapján kizárólag japán nyelven jött ki a piacra. Ezt az egykor súlyosan elhibázott lépést próbálja helyrehozni a WorkingDesigns egy mind tartalmában, mind külsejében igényes gyűjtemény megjelenítésével, miközben PS 2-re már készülőben az első rész online verziója.

Arc The Lad

Keresd a nőt! Az örökérvényű francia bölcsesség a jelek szerint kis sárgolyónk valóságát elhagyva is hasznos útmutatóul szolgálhat az intelligensnek kikiáltott főemlős-félék cselekedeteinek mozgatórugóit illetően. Legalábbis az Arc The Lad bevezető képsoraiból kétségkívül megállapítható, hogy egy nő akkor is képes feje tetejére állítani az egész világot, mégha két dimenziós is a szentem.

Rögtön a történet elején megismerkedhetünk ugyanis a nőnemű főszereplővel, Kukuruval, az Örök Rendjének egyik leendő papnőjével, aki dúlva-fúlva érkezik kísérőjével a szent Őr-hegy lábához. A sértődöttség oka, hogy mint minden hozzá hasonló papnőnek, neki is majd a rendje által kiválasztott férfihoz kell feleségül mennie, amit egyetlen porcikája sem kíván. A látogatás célja pedig nem más, mint hogy borsot törjön elöljárói orra alá, ha már nem voltak hajlandók kivételt tenni az ő esetében. A haditerv a rend legféltettebb kincse, az ormon égő Örláng eloltása, amely majd jól betesz a drágalátos nővéreknek, legalábbis kísérője szavai szerint, aki szívesen vállalkozna e nagyszerű mulatságra, de sajnos a csúcsra csak a papnők tehetik a lábukat.



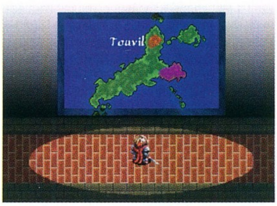
■ Te lennél az a híres-neves Batman? De hát nem is kívül hordod az alsónadrágod!



■ Nézzük csak, mi a teendő akkor, ha a pudingok mégis kiugrottak a kosárból...

Mint később kiderül, ez nem volt valami zseniális ötlet, a világ egyensúlyát védelmező öt Őrző (Föld, Tűz, Szél, Víz és Fény) hatalmát koncentráló láng ugyanis nem csak úgy céltalanul lobogott a hegytetőn. Évezredekkel ezelőtt gyújtották a legnagyobb mágusok, jelenléte bilincsbe zárta az élők elpusztítására fenekedő démonokat. Eloltásakor elszabaduló gonosz megszámlálhatatlan áldozatot követelt, köztük egy touvili kisfiú, Arc (elég érdekes neveket sikerült kitalálni a készítőknek) apja is, akiről nincs semmi hír, amióta nekivágott a viharos téli éjszakának, hogy szerinte kiválasztott fia küldetését előkészítse.

Tíz évvel később felcseperedett főhősünk már nem bírja tovább tétlenül várni apja



■ Na most akkor drága fiacskám felsorolod szépen Touvil ásványkincseit!

visszatértét, és egy kísértetiesen hasonló ítéletidőben elindul felkutatására, és a hegy titkának megfejtésére. Kalandos utazása közepette, ahogy az már lenni szokott rengeteg ellenséget és néhány igaz társat szerez, és kisül, hogy a tomboló gonosz csak úgy fékezhető meg, ha begyűjti mind az öt Őr kövét, amire az egész világon egyedül csak a kiválasztott lehet képes. A kérdés csak az, hogy valóban ő lenne-e a kiválasztott...

Azt viszont már most kijelenthetjük, hogy ha a játékban nem is, a PSX történelmében Arc megkérdőjelezhetetlenül különleges figura, hiszen az első RPG főszereplője e platformon. Az Arc The Ladról így ennek megfelelően érdemes ítéletet alkotnunk. A kissé egyszerű kerettörténet a Tactics Ogre-ra hajazó játékot rejt magában, ahol a körökre osztott csatákban hangsúlyos szerepet kap stratégiai érzékünk. A kezelőfelület átlátható, a csapat könnyen irányítható, igaz nincs is a műfajra manapság annyira jellemző realitáskényszertől vezérelten agyonbonyolítva mindenféle felesleges sallanggal. A designt a keményvonalas japán idétlenséggel átitatott manga ihlette, mind a háttér, mind a figurák tekintetében totális 2D. A zenére sem lehet egy rossz szavunk, ráadásul minden szereplő saját hanggal bír. Egyetlen hibája, hogy túlságosan rövid, mintegy tíz óra tiszta játékidővel simán végigvihető, és botrányosan egyszerű, így az FF-t az anyatejjel magába szívott nemzedéknek várhatóan egy negyed fogára nem lesz elegendő.

Arc The Lad II.

Az egy évvel később kiadott folytatás érdekesen veszi fel az első rész meglepő „befejezése" miatt finoman fogalmazva is elvarratlanul lebegő történeti szálat. Egy lövésektől visszhangzó erdő tárul szemünk elé, ám a várt vadak helyett emberek holttestei hevernek kiterítve. Puskákkal felfegyverzett marcona katonákkal szemben csupán egy maroknyi védtelen civil gyűrűje igyekszik testével megóvni egy óriási szobrot. Némi megadásra felszólító szóváltás közben kiderül, hogy miért is fáj ennyire a katonák foga a titokzatos műalkotásra: a faragott alak a Tűz Őrét testesíti meg. Mivel a helyiek cseppet sem meglepően nem egyeznek bele a szent ereklye elköltöztetésébe, kiadásra kerül a tűzparancs, de mielőtt még eldördülhetnének a végzetes lövések, egy gyerek veti magát a csövek elé. Nem tétovázik túl sokat, és egy döbbenetes erejű varázslattal, pillanatok alatt hamuvá égeti a legközelebb tébláboló hadfiakat.(Azért ennyire közel nem jó lenni a tűzhöz...) Mivel mágiája ezzel el is apadt, győz a nyers túlerő, és a katonák a Tűz Őré-



■ Nincs finomabb a hegycsúcson főtt bográcsgulyásnál...



Nahát, ezt a jelenetet még én is láttam a Star Wars-ban!

nek totemét, és a vele összekapcsolódni képes a megerőltetéstől ájult, kis varázslót egyaránt magukkal viszik.

Mindenesetre ez újdonsült főszereplőnk, Elc, a fejvadász legrettenetesebb rémálma, amely az utóbbi időben mintha egyre gyakrabban jelentkezne. Társadalmilag megbecsült szakmája (szörnykilövő) ellenére nem találja helyét a világban, nem hagyja nyugodni az az érzés, hogy ez az álom valójában tényleg megtörtént. Egy bevetése során aztán összefut Arc-kal, aki felvilágosítja, hogy vele mindez tényleg megtörtént, és ő az egyetlen a világon, aki törzse utolsó élő tagjaként a Tűz mágiáját mesteri szinten használni képes. A küldetés visszafordíthatatlanul elkezdődött: hősünk útra kel, hogy kiderítse, kik és milyen célból rabolták el az univerzum egyik hatalmának jelképét, és legfőképp, hogy megtalálja saját emlékeit.

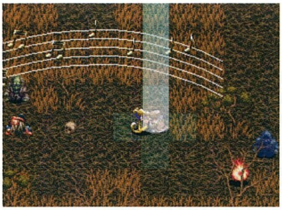
A nyomozás megindításával egy profi módon megírt RPG közepébe csöppenünk, amely a szélesebb körben ismert Final Fantasy-sorozat bármelyik elemével minden tekintetben felveszi (vagyis felvehette volna) a versenyt.

Az első részhez képest sok változás tapasztalható a játékban, leszámítva a grafikát, ami továbbra is 2D és vitatható minőségű, amelyet kizárólag csak az átvezető jelenetek dobnak fel valamelyest.

Elsőként említendő az elődnél kifogásolt hosszúság, amelyre itt aztán nem lehet pa-



Valami azt súgja, hogy ezen a szigeten sem lesznek nagyvárosok...



Poco altatódala még a zombikra is hatott! Egészen felébredtek tőle...

nasz. A tiszta játékidő mintegy ötven órás, hőseinkkel kontinensről kontinensre vándorolva újabb és újabb küldetéssorozatokra bukkanunk, ráadásul némi interaktivitást is belecsöpögtetve jópár mellékszállal alaposan megtűzdelten, amelyeket döntésünk szerint teljesítünk, vagy nem. Ilyen lehetőség például a világ valamennyi városában fellelhető Hunter's Guild meglátogatása, ahol a helybélieket terrorizáló „Most Wanted" rémek jobblétre szenderítésére kaphatunk megbízást.

A harcrendszer is alapos renováláson ment keresztül, gyökeresen átalakították. Az alapok a klasszikus RPG szabályait követik: karaktereink és az ellen véletlenszerűen elhelyezkedve foglalja el a csatateret, lépéseik sebességüktől függő sorrendben, körökre osztva történnek. Mozgásra csak korlátozottan, szintjükhez mérten van lehetőségük, viszont támadni csak azt lehet, aki benne van a fegyver hatósugarában. Tehát egyáltalán nem mindegy, hogyan tevékenykedünk, kit csépelünk, a taktika és a stratégia az első részhez képest így fokozott hangsúlyt kap. A küzdelem gyümölcseinek learatása, a tapasztalati pontgyűjtés rendje sem maradt érintetlen: néhány érdekesnek tűnő, de mégis inkább bizarr újítással sikerült teljesen a feje tetejére állítaniuk. Először is, a fejlődés folyamatos, nemcsak minden találat beviteléért, hanem annak elszenvedéséért is tapasztalati pont jár, és akár a legdurvább adok-kapok kellős közepén is szintet léphetünk. Ráadásul nemcsak karaktereink, hanem fegyvereink, páncéljaink is kaphatnak tapasztalati pontot, azaz ezek is fejlődőképesek, amihez hasonló ötlettel nemhogy PSX-en, de bármilyen egyéb platformon (ideértve a PC-t is) sem találkoztam sohasem.

A harcrendszer újraértelmezése mellett érdekes sajátossága a játéknak, hogy a visszatérő Arc-ot, illetve Kukurut az első részben elmentett állások betöltésével olyan tulajdonságokkal hozhatjuk be őket a folytatásba, amilyenekkel anno elbúcsúztattuk őket. Így kis brigádunk első szintű lámák helyett – stílusosan fogalmazva – igencsak izmos arcokkal egészülhet ki...

Arc The Lad III.

Ezek után cseppet sem meglepő, hogy a



Lássuk csak, mit is lehetne ezzel a csonttal csinálni...



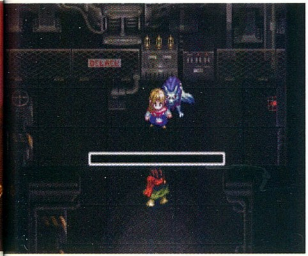
A rendőrség kiérkezésekor a helyszín még tele volt földön fetrengő részegekkel...

harmadik rész ismét más főszereplőt favorizál. Hősünket ezúttal Alecnek hívják, és egy csendes kis falucskában éli mindennapjait. A falusi idill helyett esze egészen más vidéken kalandozik, az emlékezetében még elevenen él szülővárosában töltött minden pillanat. Azt az iszonyú napot pedig, ha akarná sem tudná elfelejteni, amikor az a valami ismeretlen, gyilkos rettenet sújtott le a magasból a gyanútlan városkára, porba döntve még a legellenállóbb kőfalakat is, megölve a dermedt lakosok zömét, köztük Alec szüleit is. A végpusztulás káoszából ő maga is csak egy idegen fejvadásznak köszönheti menekülését, aki életét kockáztatva kihozta őt otthonuk összeomló falai közül. Ám a rejtélyes megmentőt ezután mintha a föld nyelte volna el, még az arcát sem volt ideje megjegyezni, csak a fiúnak adott kardja bizonyította, hogy valóban létezett. Bár a katasztrófa óta Alec a nagyszülői háznál tiszta lappal kezdte újra életét, mégis minden gondolata jótevője körül forog, és ilyenkor a kardot nézegetve titkon arról ábrándozik, hogy a faluból elszökve egyszer majd belőle is fejvadász lesz.

DÍSZES TÁRSASÁG

Minden könyvnek megvan a maga sorsa-tartja a közmondás, és a játékokkal sincs ez nagyon másképp. Az Arc The Lad sorsa nem mindennapi kapcsolatban áll a Playstationével, hiszen van abban valami szakrális, hogy az első RPG sorozat gyűjteménye épp a konzol halálakor adatik ki. E kivételes alkalom és tartalom méltó megjelenést kíván, szerencsére erre a WorkingDesings marketingesei is ráéreztek. A három játékot, egy grátisz kiegészítőt és egy "making of" filmet tartalmazó hat CD egészen különleges formában kerül az üzletekbe. A lenyűgöző, rendkívül hatásos designt legfeljebb csak a tartalma pipálja majd le, ami több mint 100 óra tiszta játékidőt és rengeteg fejtörést ígér, amelyhez az előrelátó kiadó szerencsére mellékelt némi stratégiai segédanyagot is.





A Szépség és a Szörnyeteg

Egy nap unokatestvérével, mellesleg legjobb cimborájával, Lutz-cal éppen az erdőben csatangoltak, amikor falujuk felől puskaropogást hallottak. E hang errefelé nem sok jót jelent, nem csoda hát, hogy lélekszakadva futottak vissza nagyszüleik házáig, egyenest egy állig felfegyverkezett banda karjaiba. A kincskereső tevékenységet folytató úriemberek az ideális munkakörülmények biztosítása érdekében a lábatlankodó civileket a faluvégi kis házikóba zárják. Óvintézkedésül az egyik zsivány őrizetére bízzák őket, ám a porkolábot kapzsiságának köszönhetően gyerekjáték meggyőzni arról, hogy amíg drága idejét rájuk fecsérli, kollégái az ő jussát is bezsebelik. Ezzel megnyílik az út Alec és Lutz előtt, hogy az őrizetlenül hagyott ajtón kislisszolva a szomszéd városba szaladhassanak a fejvadászok segítségét kérni. És talán még Alec is megvalósíthatja oly régóta dédelgetett álmát...

Alec barátunk joggal reménykedhet, az ő álmait az Arc III tényleg valóra váltja. Más kérdés, hogy az előző fejezet ismeretében a miénket már annál kevésbé. Nagyon úgy tűnik, mintha a készítők kissé talán túlságosan is nyugton ültek volna babérjaikon. Valódi fejlesztés helyett elővették a nagysikerű második részt, leporolták, itt-ott kicsinosították, és új játékként dobták vissza a piacra, kissé talán palira véve korábbi közönségüket.

A legnagyobb változás ugyanis a grafikai vonalon tapasztalható, a korábbi kétdimenziós szereplőkből itt már térbeli alakok lettek, igazodva a trend követelményeihez. Szerencsére emellett még az esztétikumról sem felejtkeztek el, legalábbis mintha egy kicsit kevésbé lennének darabosak a figurák, szebb lenne a háttér, különösen az átvezető jelenetek minősége javult. Ez azonban az áttöréshez önmagában még korántsem elegendő, hiszen a grafika minősége csupán egy része a játékélménynek, pláne az alapvetően nem a látványtechnikára kihegyezett RPG műfajánál.

Ott van a gond, hogy ezen kívül szinte

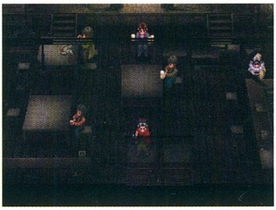


A vérengző oposszumok támadása után legalább volt mit enni



A hírhedt Vöröskereszt varázslat láttán mindenkiben meghűlt a vér

semmiféle említésre méltó újdonság nem tapasztalható, leszámítva néhány apróságot. Először is, egyik karakterünknek idéző képességet adhatunk, amely egy speciális típusú, ún. idézőkártya használatával vehető igénybe. Akár egy írható CD-re, úgy vihetők fel e kártyákra a legyőzött szörnyek, amelyek aztán akaratunk szerint a csatákban megidézhetők, más kártyákra cserélhetők, vagy – ha már úgysem a Máltai Szeretetszolgálat működteti a boltokat – csengő aranyakra válthatók. Végül is poénnak nem utolsó, bár hasznossága némiképp azért megkérdőjelezhető.



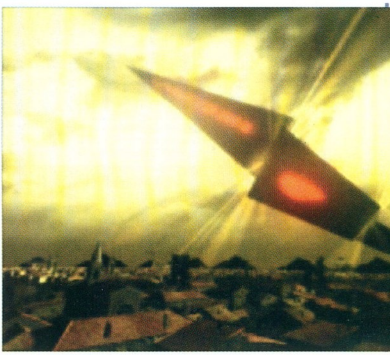
Vannak dolgok, amelyek minden korosztályt túlélnek. Ilyen pl. a kocsma

A másik újdonság, hogy egyes boltokban fegyvereink képességeit jelentősen megváltoztathatjuk egy aprócska művelet segítségével. Ez pedig nem más, minthogy néhány kaland közben lelt cuccal kombinálhatjuk őket, jelentős változást érve el, gyakran egy egészen új fegyvert kapva végeredményül.

A készítők arra is biztosítottak lehetőséget, hogy a játék folyamán többször is bevethessük a nagyitól kapott, eddig parlagon hevert Pocketstationünket. Sajnos az újítás értékéből némiképp levon, hogy aligha lehetünk ilyen szerkentyű birtokosai, hacsak a fent említett nagymamánk véletlenül nem Tokióban él: Japánon kívül ugyanis e tamagochi-szerű gépezet gyakorlatilag nem kapható. Felfoghatatlan, hogy ha az ATL Collection célcsoportja az eredeti változat által hanyagolt amerikai és európai PSX tulajdonosok, akkor miért kell számukra leüthetetlen labdákat is feldobálni.

Sokkal nagyobb baki, hogy a második résszel szemben az Arc III. történetvezetése gyakorlatilag teljesen lineáris, alig akad egy-két mellékszál. Az interaktivitás csökkenését sajna nagyon megsínylik az RPG-k, legyen bár hosszabb a mese, vagy szebb a grafika, ezzel sikerült pont a játék lelkét elvenni, amiért az ember RPG-vel és nem egy first person shooterrel játszik. Ezt azért egy játékfejlesztőnek illene tudnia. Megagáz.

Szerencsére ez csak a harmadik részre igaz, az első kettő egy vérbeli RPG fannak nem okozhat csalódást. Az összesített játékidő kb. 120 óra, tehát nem kell aggódnunk,



A balesetet egy engedély nélkül túl magasra épített torony okozta

hogy mivel üssük agyon közelgő nyári szünetünk unalmas perceit (vagy inkább: heteit), végigpörgetésük után pedig garantált, hogy egy ideig nem akarunk RPG-vel játszani. Ha mégis így lenne, vagy egyszerűen csak menet közben tartanánk némi szünetet, a készítők két meglepetés CD-t is becsomagoltak a három rész mellé. Az egyik egy meglehetősen mókás kiegészítő, az Arc The Lad: Arena, amely elindításához az Arc II-ből kell rendelkeznünk legalább egy mentett állással. A játék nevéhez illően tömény szörnygyakás, ideális, ha már forog a gyomrunk a sok drámázástól. A másik CD viszont kimondottan csak abban az esetben ajánlott, ha kíváncsiak vagyunk a játék háttértörténetére, valamint legalább középfokú szinten törjük az angol nyelvet. Itt ugyanis hat filmet találhatunk, amelyeken személyesen a játék alkotói nyilatkoznak, anekdotáznak az Arc The Lad megszületéséről, a nehézségekről és a sikereikről. Amik egyáltalán nem váratlanok, hiszen a játék kizárólag nyelvi akadályok miatt nem könyvelhetett el világsikereket. Bár e kiadás minden szempontból is egy kicsit (2-3 évvel) későn érkezett, a klasszikus, stratégiai RPG kedvelőinek biztosan rengeteg kellemes percet szerez.

Lysergize
Lysergize@excite.com

POZITÍVUM

- Jobbára igényes, több szálon futó cselekmény
- Taktikai érzéket tornáztató harcok
- Extra kiegészítő változatos ellenfelekkel

NEGATÍVUM

- Elkésett megjelenés
- Nagyobbrészt 2D, nem túl szép grafika
- A III. rész túl lineáris történetvezetésű

BARÁTOK KÖZT

Saiyuki: Journey west	01/12	84%
Hoshigami: Running Blue Earth	02/02	81%
Arc The Lad Collection		

GRAFIKA	69 %
HANG	80 %
ÉRTÉK	79%

■ 1 játékos ■ NTSC ■ www.workingdesigns.com

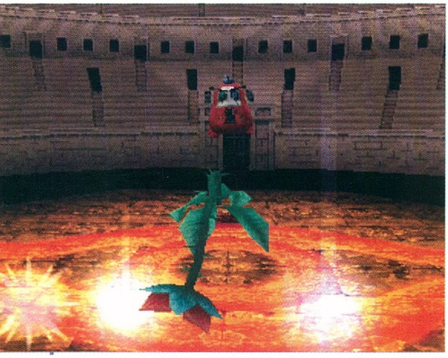
YU GI OH! FORBIDDEN MEMORIES

■ MARADJUNK A PÓKERNÉL!

TÍPUS KÁRTYA-SZEREPJÁTÉK KIADÓ KONAMI FEJLESZTŐ KONAMI MEGJELENÉS 2002.03.22. NTSC

Amikor a Tamagochi-láz végleges lelohadása felett érzett örömömet a Pokémon tönkretette, még azzal vigasztalódtam, hogy még egy ekkora húzás már nem férkőzhet be kis játékkultúránk égiszébe. Tévedtem.

A Konami legújabb üdvöskéje, a Yu Gi Oh! Forbidden Memories szellemi színvonala ugyanis nagyjából félúton van egy szappanopera-szereplő és egy értelmi fogyatékos sütőtök fantáziavilága között. Az USA-ban 1996-ban vetített rajzfilmre épülő játék Egyiptom ősi földjére kalauzol minket, ahol az ismert világ legfőbb urát, a Fáraót alakítjuk – igaz, egyelőre csak kiskorú kiadásban. Hősünk, Yugi nap mint nap a teljes kétségbeesésbe kergeti öreg tanácsadóját, Simont, ugyanis a vásott trónörökös minden alkalmat megragad, hogy a nemesi származásához méltatlan hobbijának hódoljon: a birodalomszerte rendkívüli népszerűségnek örvendő Duell Monster nevű kártyajátékkal üsse agyon tanulmányaitól ellopott perceit.



■ Ezt nevezem gyomirtásnak...

Ám egy szép nap léhűtő fáraópalátánk élete váratlan fordulatot vesz: Heishin, a főpap érkezik hivatlanul palotánkba, hogy bejelentse igényét hivatali ülőalkalmatosságunk haszonélvezeti jogára, és mellesleg birtokba vegye családi örökségünket, az Évezred Varázstárgyát. Követeléseit sajna meglehetősen nyomós érvekkel támasztja alá, ugyanis amíg mi éltük világunkat, addig a szorgos csuhás előásta elfeledett nyughelyéről a Boszorkányság Tábláját, amely elképesztő varázserővel ruházta fel ambiciózus beosztottunkat. Jövedelmező állásunk megőrzésére már semmi esélyünk, de arról még tehetünk, hogy féltett kincsünk ne kerüljön illetéktelen kezekbe: Simon utasítására egy jól irányzott mozdulatunknak köszönhetően darabokra törik a padlón. Varázstárgyat földhöz vagdosni kockázatos vállalkozás, még aránylag szerencsésnek mondhatjuk magunkat, hogy csak egy másik dimenzióban ébredünk, és nem holmi nyálkás élőlényként tengetjük hátralévő napjainkat. Ám tétlenkedésre nincs idő, meg kell találnunk a hazavezető utat, mielőtt még hatalomméhes konkurenciánk összegyűjti a hőn áhított varázscucc hiányzó darabjait.

A kerettörténet intellektuális mélyrepülését sajnos gyakorlatilag semmi sem kompenzálja a játékban. Pedig a Yu Gi Oh! meglehetősen ritka műfajt képvisel e platformon, bár szabályai ismerősen csenghetnek mindazoknak, akik játszottak már a Digimon: Digital Card Battlesszel, vagy netán az életben a Magic: The Gatheringgel, a játék ugyanis a kártyás szerepjátékok táborát gyarapítja. Kalandozásaink során, mint minden tisztességes szerepjátékban, olykor bizony összetűzésekbe keveredhetünk, ám itt fegyverek helyett a mágikus kártyapakliké a főszerep. A parti szabályai pofonegyszerűek: mindkét játékos negyven lapos paklival bír, amelyből véletlenszerű sorrendben kerülnek elő az abba egyébként a játékosok által beválasztott lapok. E kártyák jelentik e világ alfáját és omegáját, egy-egy komolyabb lapért arcpirító összegeket kell lecsengetnünk a kereskedőknél, az igazi ritkaságokat pedig csak tulajdonosuk legyőzésével kaparinthatjuk meg. A kártyák közül egyesek virtuális szörnynek tekintendők, amelyek konkrét sebzéssel és életerőponttal rendelkeznek, míg mások varázslatok, amelyek között néhány, valóban szellemes is akad. (A kedvencem pl. a Fekete lyuk nevű lap, amely minden kártyát eltüntet az asztalról.) A harcos kártyalapok vagy egymásra, vagy az ellenfélre mérhetnek csapást, a mérkőzés (és rosszabb esetben a játék) végét az ellen életerejének vagy kártyapaklijának lenullázása jelenti.

A fenti, gyakorlatilag e műfaj minden darabjára érvényes formulán kívül a Yu Gi Oh! néhány, vitatható értékű, de kétségkívül említésre méltó sajátsággal is bír. Először is, minden szörny kétféle égitest védelme alatt áll, amelyek jelentősen módosíthatják harci készségeiket, asztalra helyezésükkor dönthetjük el, melyik védelmét választjuk. Célszerű az alábbi összefüggést figyelembe venni: Merkúr legyőzi



■ Teljes az armada, bár az egyik katona mintha túl közel merészkedett volna a húsevő növényhez...



■ Háhá, royal flush!

a Napot, a Nap megtöri a Hold hatalmát, a Hold a Vénuszét, Vénusz pedig a Merkúrét, ugyanakkor Mars lenyomja Jupitert, Jupiter a Szaturnuszt, Szaturnusz az Uránuszt fekteti ki, Uránusz Plútót, Plútó Neptunuszt nem kíméli, az pedig Marsot teszi hidegre. E briliáns logikájú rendszer minden látszat ellenére felesleges sallang, mivel az ellenfél általában csak akkor fogja megmutatni lapja csillagjegyét, amikor leüti vele a miénket, akkor pedig már csak a folyékony halmazállapotú csapadék és a vízálló ruhadarab viszonya léphet érvénybe.

Másik igen egyedi jellemző, hogy a kártyalapok egyesíthetők egymással, így egyre durvább lények viaskodnak a küzdőtéren. Mivel irdatlan mennyiségű, összesen 722 kártya létezik, könnyen elképzelhető, mekkora változatosságot jelent mindez. Sajnos azonban itt is megkérdőjelezhető a készítők szándékainak helyessége. Ugyanis a fúzióknak köszönhetően az átlag csata addig tart, amíg az egyik játékos létre nem hoz valami durva szörnyet, aki aztán mindenkit lesatíroz a pályáról. No comment.

A grafika és a zene igénytelenségére már csak legyint az ember, elsősorban nem emiatt nevezhető felsülésnek a program. Talán csak az dob rajta valamicskét, hogy ketten is lehet egymás ellen játszani, továbbá a szörnyek kérésünkre 3D-ben is megverekedhetnek egymással. De ez sajnos édeskevés, különösen annak fényében, hogy némi energia befektetésével akár még izgalmas is lehetett volna a maga műfajában.

Lysergize
lysergize@excite.com

■ POZITÍVUM

- Rengeteg kombináció
- 2 játékos mód
- 3D küzdelmek

■ NEGATÍVUM

- A csaták általában a szerencsés leosztáson dőlnek el
- Igénytelen kivitelezés
- Unalmas, közhelyes történet

■ BARÁTOK KÖZT

- Yu Gi Oh! Forbidden Memories
- Digimon Digital Card Battles

GRAFIKA	67 %
HANG	60 %
ÉRTÉK	62%

■2 játékos ■NTSC ■ www.konami.com

REPLAYTIME

A körülmények fatális összjátéka miatt lemaradtál valamelyik számunkról? Nemcsak a vadonatúj játékok érdekelnek, hanem a közelmúlt sikerprogramjai is? Most rendkívül kedvezményes áron lecsaphatsz előző számainkra!

REPLAYTIME



DRIVER 2
CHRONO CROSS
DINO CRISIS 2
PERFECT DARK
SPYRO 3
VÉGIGJÁTSZÁS
CHRONO CROSS
DRIVER 2
PERFECT DARK

2000/01



FINAL FANTASY IX
SHENMUE
TOMB RAIDER 5
MARIO PARTY 2
VÉGIGJÁTSZÁS
TOMB RAIDER 5
SHENMUE
MARIO PARTY 2
THE WORLD IS NOT ENOUGH

2001/01



GRANDIA 2
ZELDA: MAJORA'S
GOLD AND GLORY
ROAD TO ELDORADO
VÉGIGJÁTSZÁS
FINAL FANTASY IX
ZELDA: MAJORA'S

2001/02

REPLAYTIME



LUNAR 2
RECORD OF LODOSS WAR
SPEED DEVILS
VÉGIGJÁTSZÁS
FINAL FANTASY IX
ROAD TO ELDORADO
BREATH OF FIRE4

2001/03



C-12
DARKSTONE
ONI
TUROK3
VÉGIGJÁTSZÁS
C-12
DARKSTONE
TUROK 3

2001/04



FEAR EFFECT 2
TIME CRISIS 2
ORPHEN
MDK 2
WORLD IS NOT ENOUGH
VÉGIGJÁTSZÁS
FEAR EFFECT 2
ORPHEN

2001/05

REPLAYTIME



ALONE IN THE DARK 4
BANJO TOOIE
TIME SPLITTERS
ARMORED CORE
VÉGIGJÁTSZÁS
WORLD IS NOT ENOUGH

2001/06



THE BOUNCER
PANZER FRONT
DARK CLOUD
EXTERMINATION
WORMS WORLD
VÉGIGJÁTSZÁS
ALONE IN THE DARK IV

2001/07



GRAN TURISMO 3
CRAZY TAXI 2
WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES
SONIC ADVENTURE 2
VÉGIGJÁTSZÁS
GRAN TURISMO 3
CRAZY TAXI 2

2001/08

REPLAYTIME



ONIMUSHA
TECHNOMAGE
STUPID INVADERS
SHADOW OF MEMORIES
VÉGIGJÁTSZÁS
SHADOW OF MEMORIES
STUPID INVADERS
DRACULA 2

2001/09



FLOIGAN BROTHERS
ZONE OF ENDERS
SOLDIER OF FORTUNE
LE MANS 24 HOURS
VÉGIGJÁTSZÁS
TECHNOMAGE
FLOIGAN BROTHERS

2001/10



KLONOA 2
THIS IS FOOTBALL 2
SHEEP DOG 'N WOLF
SKIES OF ARCADIA
VÉGIGJÁTSZÁS
SHEEP DOG 'N WOLF
SKIES OF ARCADIA

2001/11

FINAL FANTASY X VÉGIGJÁTSZÁS

Mivel a Final Fantasy X messze a sorozat leglineárisabb tagja, ezért a végigjátszásban nem fogunk részletesen kitérni az útvonalakra (hiszen eltévedni szó szerint lehetetlen), ezenkívül nem részletezzük az összes láda lelőhelyét sem. Amit viszont találni fogsz: tippek minden főellenfél legyőzéséhez, részletes leírás minden egyes labirintus megoldásához, amit Yunának be kell járnia, valamint kitérünk a sztori fontosabb elemeire is. Először azonban következzék néhány általános tanács:

- Mindig használd ki a Save-pontok azon tulajdonságát, hogy ha megérinted őket, akkor mindenki (az Aeonok is) azonnal maximum HP-re és MP-re gyógyulnak – ehhez mégcsak menteni sem kell.
- Az Aeonokat mindig tartsd maximum Overdrive-on, hogy amikor sürgősen kell nagy erővel támadni (a főellenfelek ellen), akkor azonnal bevethetők legyenek!
- A Sphere Griden minden mezőt aktiválj – a játék elején ez akár azt is jelentheti, hogy várnod kell pár csatát, amíg lesz egy megfelelő Sphere-ed.
- Fegyverekből, páncélokból ezúttal igen hamar el lehet érni a maximális számút – mindig adjuk el a felesleges, gyenge, kevés szabad fejlesztendő hellyel rendelkező példányokat.
- Csatákban próbálj meg minden karaktert használni (ahhoz, hogy kapjanak AP-t, valamit csinálniuk kell, nem elég, ha csak jelen vannak), hogy mindenki fejlődjön – különösen vonatkozik ez a főellenfelekkel vívott harcokra.
- A karakterek, fegyverek, páncélok képességeiről minden információt megtalálsz áprilisi számunkban, az Aeonokról pedig a májusiban – használd ezeket egészséggel!
- Amikor le akarunk fizetni egy ellenfelet (Bribe), az elköltendő pénzmennyiség a lény maximum HP-jának a hússzorosa.
- A főellenfeleknél a HP az életerőt (zárójelben az a sebzés, ami már Overkillnek számít), az AP a győzelem után kapott AP mennyiségét (zárójelben az a mennyiség, amit Overkilles kivégzés után kapunk), a Gil pedig a csata után kapott pénzmennyiséget jelenti. A lopható tárgyaknál az első tárgy megkapására 75%-unk van, míg a második (ritkább) cucchoz 25%-ban juthatunk. Az eldobott tárgyaknál az első zsákmányt 87.5%-ban kapjuk, a fennmaradó 12.5%-ban pedig a ritkább tárgyhoz jutunk (ha csak egy dolog szerepel a lopható/eldobott dolgok között, akkor mindenképpen azt kapjuk, nincs kétféle variáció).
- A mellékküldetések, titkos dolgok legtöbbjét csak a játék legvégén érhetjük el, érdemes mindennel várni addig – a blitzballal is.

ZANARKAND

A játék kezdetén Tidust, a Zanarkand Abes sztárjátékosát, a blitzball-bajnokság legnépszerűbb csatárát irányítjuk. Miután túljutottunk a rajongók, autogramkérők hadán, menjünk a sugárúton a stadion felé – közben meghallgathatjuk Tidus monológját apjáról, akit láthatólag nagyon nem szívlel. Amikor megérkezünk a pályára, megtekinthetjük a játék egyik legjobb videóját – legnagyobb meglepetésünkre olyan zenei aláfestéssel, amit bízvást előadhatna akár Rammstein is...

Sajnos a meccs nem sikerül túl jól, ugyanis megjelenik egy idomtalan lény, és hozzáfog Zanarkand elpusztításához. Miután részünk volt egy kísérteties élményben (egy szellem kezd el velünk beszélgetni), összefutunk régi mentorunkkal, Auronnal. Mivel a pusztító lény egyik csápjából kisebb lények özönlenek ki, átnyújt nekünk egy Longswordöt – ideje megvívni első csatánkat. Néhány Sinscale leverése után jön az anyaállat, Sinspawn Ammes.

SINSPAWN AMMES

Az Ammes minden alkalommal Demi-t varázsol, ami HP-nk 25%-át szedi le – éppen ezért nem tud minket megölni. Miután kipróbáltuk mindkét karakterünk Overdrive-ját, szépen verjük le.

HP: 2400 (1000) **AP:** 0 **Gil:** 0
Lopható tárgyak: –
Eldobott tárgyak: –



Ha megöltük a szörnyet, menjünk a Saveponthoz, és mentsük el az állást (ezzel együtt ugye fel is gyógyulunk). Menjünk tovább az egyre romosabb úton, és mindig az előttünk levő





Sincale-eket verjük le, különösen ügyelve azokra, melyek szárnya elkezd villogni – ezek egy keményebb támadásra készülnek. Amikor elérünk oda, ahol egy szerkezet lóg le az útról, csak arra koncentráljunk, és verjük szét a tankert. Miután a gépezet felrobbant, furcsa helyzetben találjuk magunkat: itt lebegjünk lefelé a kör gombbal.

AL BHED TERRITORY

Egy furcsa és barátságtalan vidéken térünk magunkhoz. Auron sehol, ráadásul hamar észre fogjuk venni, hogy mindenfelé szörnyek fenik ránk fogaikat. Ússzunk fel a felszínre, és derítsük fel a terepet. A bal oldalon, az egyik romon találhatunk két Potiont, míg a másik oldalon egy félig rejtett ládában 200 Gilt (az egyik oszlopon van egy kék kő, amin egyelőre érthetetlen, Al Bhed nyelvű írás van, e mögött az oszlop mögött van a láda). Miután felmentünk a lépcsőkön, gyógyítsuk meg magunkat a Savepontnál, és menjünk tovább a kis hídon (a baloldali leágazáson egy Hi-Potion van) – ami az akciófilmek jó hagyományai szerint leomlik alattunk. Három Sahagin ront ránk, és miután megölünk kettőt, ismét igazolva láthatjuk a régi, mostanában a SW első epizódjából ismerős nagy bölcsességet: Mindig van egy nagyobb hal – megjelenik Geosgaeno.

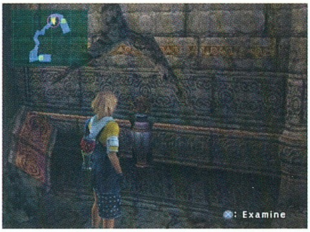
GEOSGAENO

Nincs túl nehéz dolgunk, Geosgaenot ugyanis – most – nem kell megölnünk. Ha egymás után három alkalommal megtámadjuk, akkor vége lesz a csatának, és a szörny alaposan megkerget minket – nem kell félni, később vissza lehet jönni bosszút állni.

HP: 32.767 (32.767) **AP:** 0 **Gil:** 0
Lopható tárgyak: –
Eldobott tárgyak: –



Egy kihalt, romos épületbe érkezünk, menjünk be a központi terembe. Itt az lesz a feladatunk, hogy tüzet rakjunk, ehhez kovakövet és valami száraz dolgot kellene kerítenünk. Az előbbit abban a szobában találhatjuk meg – egy fiókban – ami a Save-pont



mellől nyílik, az utóbbit pedig azon a folyosón, amelyik a főterem északi oldalán nyílik (a térképen zöld négyzet jelzi), itt az elszáradt virágokat kell felszednünk. Az épületben találhatunk még két ládát, bennük egy Etherrel, illetve egy Hi-Potionnel.

Amint meggyújtjuk a tüzet, és Tidus elszunyókál, fentről a nyakunkba ugrik Klikk, egy helyi bestia.

KLIKK

Pár kör után az egyik ajtó berobban, és megjelenik egy furán öltözött figurákból álló csoport: az Al Bhedek. Az egyikük, egy lányka úgy dönt, hogy segít nekünk, és megmutatja, hogy hogyan kell a tárgyakat használni, illetve lopni. Ha nagyon leserültünk, akkor használjunk egy Potiont, egyébként folyamatosan támadjunk és gránátozzunk.

HP: 1500 (400) **AP:** 5(7) **Gil:** 50
Lopható tárgyak: Grenade/2 db Grenade
Eldobott tárgyak: 2 db Ability Sphere



Csata végén a különös figurák egész egyszerűen leütik Tidust. Egy hajón ébredünk, körülvéve morcos emberekkel (azért az egyik megdob minket pár Potionnel, ha beszélünk vele). A hajó bal felső sarkában megtalálhatjuk az Al Bhed szótárak első kötetét, ezt mindenképpen vegyük fel! Beszéljünk a lánnyal (a neve Rikku), ugyanis ellát minket jótanácsokkal a Sphere Grid használatával kapcsolatban. Azonnal meg is tanulhatjuk Tidussal a Cheer képességet. Beszéljünk másodszor is Rikkuval, aki egy küldetésre invitál minket: egy elsüllyedt várost kell felkutatni, hátha vannak még ott működő masinák.

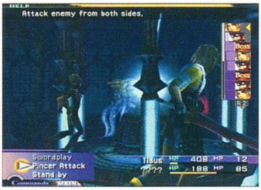
A vízben tápoljunk jó sokat, Rikkuval minden alkalommal lopjunk az ellenfelektől gránátokat, jól fognak jönni. A roncsban használjuk a Savepontot, majd verjük szét a kezelőszerkezetet. Úszszunk tovább, a Piranhaktól lopjunk gránátokat, majd vizsgáljuk meg a szerkezetet a kis folyosó végén. Visszafordulva utunk nem lesz békés, mert meg kell küzdeni a polipszerű lénnyel, Tros-szal.



TROS

Miután párszor megtámadtuk a lényt, az átúszik a terem másik oldalára, és a kiadható parancsok között megjelenik egy új: az úgynevezett Trigger Command. Ez csak néhány csatában jelenik meg, és mindig valami segítséget jelentenek – most használjuk a Stand byparancsot. A következő körben Tidus használja a Cheert, de ha kevés a HP-nk, akkor inkább gyógyítsunk, mert Tros egy elég erős támadást fog megereszteni. Támadjunk, gránátozzunk tovább, és amikor megjelenik a Pincer Attack (szintén egy Trigger Command) nevű utasítás – ezzel közrefoghatjuk a lényt, amely ezután nem tudja használni az erős támadását.

HP: 2200 (600) **AP:** 8 (12) **Gil:** 100
Lopható tárgyak: Grenade/3 db Grenade
Eldobott tárgyak: 2 db Power Sphere



Amikor felérünk a hajóra, Tidus és Rikku elkezdenek beszélgetni, mely traccsparti során érdekes dolgokat tudhatunk meg. Például azt, hogy Zanarkand már 1000 éve elpusztult, tehát Rikku valószínűtlennek tartja, hogy mi onnan származnánk. Mielőtt jobban belemerülhetnénk a témába, újra megjelenik a hatalmas lény – Sin – és ismét eléjulunk.

BESAID

Miután magunkhoz térünk ezen az idilli helyen, találkozhatunk Wakkával, a helyi blitzball-csapat kapitányával. Beszéljünk párszor mindenkivel, így kaphatunk néhány tárgyat. Találhatunk továbbá két Antidote-ot, illetve egy öböllel arrébb egy Moon Crest nevű tárgyat a ládákban. Kövessük Wakkát, és amikor belelök minket a kis lagúnába, szedjük össze a három ládát a víz alatt. Mivel Tidus nagyon elanyátlanodott (Wakka is megerősíti, hogy Zanarkandnak már egy ezredéve annyi), új barátja meghívja a Lucában rendezendő blitzballbajnokságra, hátha ott összefut valami ismerőssel. Wakka szerint egyébként azért vannak ilyen buta képzelődéseink, mert közel kerültünk Sinhez, és annak toxinjai elbódították az agyunkat.

Amikor beérünk a faluba, és elbeszélgetünk az emberekkel, megtudhatunk pár dolgot erről a számunkra ismeretlen világról, Spiráról. Sin emberemlékezet óta pusztítja a világot, Wakka szerint azért, mert az emberek hűtlenek lettek az istenhez, Yevonhoz, és az ő tanításaihoz. Szerinte Sin a büntetés azért, mert az emberek gépeket használtak.

A faluban négy ládát is felszedhetünk, valamint a boltban vehetünk pár cuccot. Mindenképpen beszéljünk Gattával és Luzzuval, akik Mi'ihen lovagjai, és ők is Sin ellen harcolnak (bár jelenleg inkább csak iszogatnak). Menjünk el a templomba (a falu északi részén), és beszéljünk a pappal, aki mesél Yevonról. Említést tesz arról is, hogy valamiféle Idézők harcolnak Sin ellen, akiket Aeon nevű valamik segítenek (elmondása szerint az Aeonok Yevon áldásai). Mivel ebből nem sokat értünk még, menjünk vissza Wakka házába, és aludjunk egyet. Ébredés után menjünk vissza a templomba, ahol mindenki arról beszél, hogy az Idéző már egy napja bent van a templomban, és lehetséges, hogy baja esett. Tidus nem törődik a papok tiltakozásával, és beront a templomba, hogy megkeresse és megmentse az Idézőt.

A templomokban ún. Cloister of Trials (a Próbák Kerengője) nevű helyszínek várnak ránk, amelyekben egyszerűen az a célunk, hogy megtaláljuk a Fayth Termét, valamint hogy mindenhol összeszedjük az elrejtett tárgyat. Ezt kis varázsgömbök (Sphere-ek), és varázsrúnák (Glyph-ek) segítségével tehetjük meg. Mivel ez néha igen összetett lesz, ezért lépésről lépésre leírjuk, hogy mit kell tenni.

BESAID, CLOISTER OF TRIALS

1 – Érintsük meg a terem hátsó felében a varázsrúnát, mire megjelenik egy újabb jel a falon
2 – Érintsük meg ezt az új rúnát, és menjünk le a lépcsőfordulóig
3 – Vegyük ki a varázsgömböt a fali tartóból, és menjünk le a lépcső aljára
4 – Tegyük be a gömböt az ajtóba, majd amikor az kinyílt, vegyük is ki belőle
5 – Menjünk tovább, és az első fali tartóba tegyük bele a gömböt, mire megjelenik egy titkos szoba
6 – Menjünk tovább, és vizsgáljuk meg az írásszerű jeleket a falon, mire megjelenik egy varázsrúna, s egy újabb titkos szobára lelünk
7 – Menjünk be ebbe a szobába, és vegyük fel az új gömböt (Besaid Sphere), és rakjuk bele a piedesztálba – egy újabb titkos terem nyílik meg
8 – Most menjünk vissza az első titkos szobába, és vegyük ki onnan a lilás fényű gömböt
9 – Rakjuk be ezt a gömböt a második titkos szobába, abba a tartóba, ahonnan előzőleg kivettük a Besaid Sphere-t



10 – Egy új szoba nyílt meg a folyosó legvégén, itt nyissuk ki a ládát, majd menjünk vissza a harmadik titkos terembe (a piedesztálosba)
11 – Toljuk a szoba közepére a piedesztált, és meg is érkeztünk

Bent a fogadtatás nem túl barátságos – mindenki nekünkront, hogy miért jöttünk ide, hiszen az Idézőknek vannak Őrzői, akik semmiképpen nem hagyták volna, hogy baja essék. Kiderül, hogy Wakka is Őrző, ám ő mégis védelmébe vesz minket a Lulu nevű extrém öltözködésű varázslóhölgy ellenében. Szerencsére az idézőnek – Yunának – nincs semmi baja, miután imádkozott a Fayth Termében, fáradtan, ám egy Aeonnal gazdagabban jelenik meg.

A falu főterén Yuna első alkalommal idéz meg egy Aeont, név szerint Valefort – Tidus ekkor tudja meg, hogy az Aeon szó valójában egy nagyhatalmú lényt takar. A sikeres akció után a tábortűz körül meghallgathatunk pár beszélgetést, sőt, Yunával is szót válthatunk – furcsa módon ő nem nagyon lepődik meg rajta, hogy Zanarkandról beszélünk. Az éjszaka további részében Tidus álmodik: először Yunával találkozhatunk, aztán Jechttel, Tidus apjával.

Másnap reggel vegyük fel a második Al Bhed szótárt az asztalról, és menjünk ki a főtérre, ahol Wakkától kapunk egy ütős kardot. Ahogy a négytagú

csapat vándorol a kikötő felé, részünk lesz néhány oktató jellegű csatában, megtudjuk, hogy Wakka kitűnően ért a repülő lények elleni harchoz, Lulu pedig sebző varázslatokkal operál. Miután elértük a hegytetőt (ha akarunk, imádkozhatunk az oltárnál), induljunk tovább az úton. Nem sokkal később nekünk ugrik a templomban már látott kék figura – Kimahri.

KIMAHRI RONSO

Első körben használjuk a Cheer képességet, mert az csökkenti Kimahri sebzését, ezután csak támadjunk. Ha megtelik az Overdrive-mérce, akkor nyugodtan lőjük el, legalább hamar vége lesz a csatának. Valószínűleg nem lesz szükségünk rá, de ha nagyon csehül állunk, akkor igyunk meg egy Hi-Potiont.

HP: 750 (300) **AP:** 3 (4) **Gil:** 100
Lopható tárgyak: –
Eldobott tárgyak: 2 db Ability Sphere



A csata után Yuna elmondja, hogy Kimahri is az Őrzői közé tartozik, de meglehetősen kiszámíthatatlan fickó, valószínűleg azt hitte, hogy az ellenségei vagyunk, azért támadott. Menjünk tovább a gyönyörű ösvényen a vízesések között, ahol újabb oktató csaták következnek, Yuna megidézi például Valefort, kitanulhatjuk az Aeonok képességeit. Amikor a kikötőhöz érünk, beszéljünk mindenkivel a parton – öten valamilyen tárggyal jutalmaznak minket, ezután pedig szálljunk fel a hajóra.

S.S. LIKI

Beszéljünk Wakkával, aztán járjuk be a hajót, keressük meg például a harmadik Al Bhed szótárt, és beszéljünk O'akával, a kereskedővel. Neki adhatunk némi pénzt, hogy beinduljon az üzlete; ha 10.001 Gil feletti mennyiséget adunk neki, akkor olcsóbban fogja árulni a portékáját, mint a többi kereskedő, addig viszont drágább lesz. Egyelőre ne adjunk neki pénzt – majd a Mi'ihen Highroadon, akkorra már lesz elegendő tőkénk ehhez. A hajón van egy csomag, amiben annyi Potiont találunk, hogy éppen 20 darab legyen nálunk. A következő teendőnk az, hogy beszéljünk Yunával, aki a hajó elején található – tőle megtudjuk azt, hogy apánk, Jecht, az ő apjának, Braskának volt az Őrzője. Milyen kicsi a világ...

Sajnos a további csevelyt megakadályozza Sin, ugyanis megtámadja a hajót – ezúttal azonban felvehetjük ellene a harcot.



SIN

Sint csak távolra ható támadásokkal sebezhetjük, Wakkával és Luluval (az utóbbi természetesen varázslatokkal). Először nyírjunk ki két Sinscale-t, hogy csak egy sebezzen minket (ha mindhármat lenyomjuk, akkor újratermelődnek, ezért az nem megoldás), majd Wakkával és Luluval támadjuk Sint, Yuna pedig gyógyítson, és végül végezzük ki Valeforral. (A megölt Sinscale-ek után is kapunk AP-t és Gilt)

HP: 2000 (1000) **AP:** 10 (15) **Gil:** 100
Lopható tárgyak: –
Eldobott tárgyak: Mana Sphere



A harc után Tidus beleesik a vízbe, és Wakka utána ugrik, hogy megmentse – természetesen nem ússzuk meg csata nélkül, Sin egy másik része támad ránk.

SINSPAWN ECHUILLES

Ez a csata jóval nehezebb lesz, mint az eddigiek, Tidus egy Cheerrel, Wakka pedig egy Dark Attack-kal nyisson (utóbbit mindig ismételjük meg, ha a szörny visszanyeri látását). Verjük le a zavaró Sinscale-t, majd koncentráljunk az Echuillesre. Amikor a szörny használja Blender támadását, mindenkivel igyunk egy Hi-Potiont, nehogy elpatkoljunk!

HP: 2000 (400) **AP:** 12 (18) **Gil:** 115
Lopható tárgyak: –
Eldobott tárgyak: 2 db Ability Sphere



KILIKA

Miután legyőztük Sint, a hatalmas lény bedühödik, és elpusztítja úti célunk legnagyobb részét: Kilika immár romokban hever. Először vegyünk részt a Búcsúztatáson (Sending), aminek keretében Yuna elküldi a túlvilágra (Farplane) az elhunytak szellemeit, hogy azok ne avatkozhassanak bele az élők világába, nehogy gonosz kísértet váljon belőlük. A következő napon járjuk be az egész falut, lesz pár dolog, amit elvégezhetünk. A fogadótól nyugatra megmenthetünk egy kislányt, ezért cserébe jutalom vár minket a kocsmában (no meg a negyedik Al Bhed szótár). Egy ládában három Potion vár minket, és a szalmatetős „házban" egy kereskedőtől vehetünk pár dolgot. Ha mindennel megvoltunk, akkor beszéljünk Wakkával, és menjünk ki az erdőbe.

Itt egy oktató csata folyamán Kimahri megtanulja első Overdrive-ját. Ez a terület kitűnő lesz tápolásra, gyakjunk amennyit csak tudunk a Savepont mellett, és derítsük fel az erdőt. Észak felé Luzzu és Gatta várnak minket, itt megküzdhetünk egy ellenféllel (nem kötelező, de miért is ne? Persze csak akkor, ha fejlődtünk egy kicsit, és mindenki hízott párszáz HP-t, mert a szokásos ellenfeleknél az erdő ura sokkal combosabb).

LORD OCHU

Ez a csata tulajdonképpen azt vizsgálja, hogy eleget tápoltunk-e: ha nincs túl nagy gondunk Lord Ochuval, akkor a helyes úton haladunk, de ha csak nehezen tudunk győzni, akkor ideje edzeni még egy kicsit. Tidusszal varázsoljunk Haste-et mindenkire, Lulu varázsoljon Fire-t a lényre, Wakka pedig Silence Attackkal némítsa el. Kimahri standard támadásokkal operáljon, Yuna pedig gyógyítson ha kell, és végül idézze meg Valefort. Amikor a lény álomba merül, ne örüljünk, mert ilyenkor gyorsan regenerálódik – ébresszük fel egy fizikai támadással.

HP: 4649 (800) **AP:** 40 (60) **Gil:** 420
Lopható tárgyak: –
Eldobott tárgyak: MP Sphere/HP Sphere



Miután legyőztük, beszéljünk Luzzuval, majd gyűjtsük be a három ládát, és mindenkivel beszéljünk párszor, mert így is kaphatunk néhány tárgyat. Ha mindez megvolt, akkor menjünk fel az északi kőlépcsőkön, ahol karaktereink beszélgetnek egy jót. Megtudjuk, hogy a Sinspawnok Sin leszakadt részei, és hogy Yuna örülne, ha Tidus Őrző lenne. Az ezt követő versenyfutás után az idilli hangulatnak vége, ugyanis megjelenik egy újabb Sintartozék.



SINSPAWN GENEAUX

A hadrend nem változott, a Haste-elt Lulu varázsoljon Fire-t a csápokra, Wakka és Kimahri pedig üsse őket. Miután kivégeztük a nyúlványokat, megjelenik a lény teste és feje – Wakkával némítsuk el, Yuna pedig gyógyítson és semlegesítse a mérget az Esuna varázslattal.

HP: Test: 3000 (900), Csápok: 450 (500)
AP: Test: 48 (72), Csápok: 5 (7) **Gil:** 300
Lopható tárgyak: –
Eldobott tárgyak: 2 db Power Sphere/ 3 db Power Sphere



Miután felértünk a lépcső tetejére, találkozunk néhány unszimpatikus alakkal, többek között egy Dona nevű arrogáns Idézővel és néhány gúnyolódó blitzball-játékossal. Miután a templomban magára hagyják szegény Tidust, nincs más dolgunk, mint beszélni Donával, és a többiek után menni.

KILIKA, CLOISTER OF TRIALS

1 – Vegyük ki a gömböt (Kilika Sphere) a piedesztálból, és tegyük be az ajtó melletti foglalatba
2 – Az ajtó lángra lobban, és mikor kivesszük a gömböt, eltűnik, azaz átmehetünk
3 – Helyezzük bele a Kilika Sphere-t az északi foglalatba, majd vegyük ki és rakjuk át az egyik oldalsó tartóba
4 – Érintsük meg a most megjelent rúnát, és a másik gömböt rakjuk bele a másik oldalsó foglalatba
5 – Menjünk be a tüzes szobába és lépjünk rá a teleport-mezőre a földön (ahol csillog)
6 – Vegyük ki a Kilika Sphere-t a falból, mire kialszanak a lángok, majd tegyük át az itt megjelent piedesztálba
7 – Menjünk vissza az előző terembe, és szedjük ki a normál gömböt a falból, és rakjuk be a lángoló szobában a falba – ekkor kinyílik egy titkos szoba
8 – Toljuk a piedesztált (a Kilika Sphere-eset) a teleport-mezőre, majd menjünk le a lépcsőn és vegyük ki a gömböt az újonnan elérhetővé vált foglalatból
9 – Tegyük be a gömböt a kijárat melletti foglalatba, és menjünk vissza az imént megjelent szobába
10 – Vegyük ki innen a lilás fényű gömböt, és helyezzük el a lenti foglalatban, hogy ismét egy titkos teremmel legyünk gazdagabbak



11 – Vegyük ki a ládából a cuccot és vegyük ki a Kilika Sphere-t a kijárat mellől, és menjünk át az ajtónyíláson

A belső teremben beszéljünk mindenkivel, majd nyaggassuk addig Wakkát, amíg ki nem fogy a mondanivalóból, majd próbáljuk meg elhagyni a szobát. Ekkor megjelenik Yuna, egy új Aeonnal gazdagabban – immár Ifrit is a csapatunkat erősíti. Menjünk vissza Kilikába és szálljunk be az új hajóba, amivel eljuthatunk a blitzball-bajnokság színhelyére, Lucába.

S.S. WINNO

A hajón találkozatunk O'akával, bár pénzt kölcsönözni most sem érdemes még neki. Hallgassuk ki társainkat: először Yunát a hajó elején, majd Wakkát és Lulut a felső fedélzeten (ez utóbbit többször is megtehetjük, ők Wakka elhunyt testvéréről, Chappuról, no meg Tidusról beszélgetnek). Ha megvizsgáljuk a fedélzeten a blitzball-labdát, akkor részt vehetünk egy kis játékban: arra kell húzni az analóg



kart, és ezzel együtt megnyomni az X-et, amerre megjelennek a képernyőn a szövegek. Ha ez 11 alkalommal sikerül, akkor Tidus megkapja az egyik legerősebb blitzball-képességet, a Jecht Shotot (ha komolyan akarunk foglalkozni a blitzballal később – és muszáj lesz, ha Wakka titkos Overdrive-jait és fegyverét meg akarjuk kapni –, akkor ezt mindenképpen csináljuk meg, akár az állást is töltsük vissza).

LUCA

Mikor megérkezünk Lucába, kiderül, hogy ezzel egyidőben egy sokkal jelentősebb esemény is zajlik: Spira lelki vezetőjének, Mikának és segédjének, Maester Seymour Guadonak az érkezését várja mindenki (vele Yuna szemez egy sort). Ezután a Besaid Aurochs – azaz a csapatunk – öltözőjében kötünk ki, ahol megtanulhatjuk a blitzball alapjait. Kiderül, hogy Auront ismerik ebben a világban is: ő volt – Jecht mellett – Braska másik Őrzője. Yuna indítványára a meccs előtt elindulunk megkeresni őt a városban. Elsőként menjünk le a baloldali lépcsősoron, ott van egy láda, illetve egy Al Bhed szótár. A dokkok környékén szintén van néhány (egészen pontosan öt) láda, a legjobb cuccok az ötös dokknál vannak elrejtve a dobozok mögé.

Yunát ezután a stadiumon kívül találjuk meg, vele menjünk a színházba, ahol két fickó Music Sphere-eket, illetve Movie Sphere-eket árul – ezeken a játék zenéit és videóit nézhetjük újra bármikor (meglehetősen borsos az áruk, körülbelül 500.000 Gil kell a teljes készlethez). A piactéren az árustól elég jó fegyvereket vehetünk, és ha megmásszuk az irtózatosan hosszú lépcsőt, akkor ehhez 1000 Gilnyi segítséget kaphatunk.

Mikor visszatérünk a piactérre, menjünk be a kávézóba, ahol természetesen nem tudunk pihenni – az Al Bhedek elrabolják Yunát! Három karakterrel (Tidus, Lulu, Kimahri) kell kiszabadítani, miközben Wakka és a csapat első meccsét vívja. A célunk a négyes dokkban horgonyzó Al Bhed hajó, de ehhez az egész kikötőt meg kell kerülnünk (néha találkozunk majd robot-ellenfelekkel, de velük nem lehet sok gondunk – Lulu Thunderje igen effektív ellenük). Mikor megérkezünk a négyes dokkba, ott újra le kell győznünk pár robotot, majd miután megnéztük a meccs végét (Wakka vezetésével nyert a csapat), irány a hajó, ahol egy csúnya meglepetés vár ránk az Al Bhedektől.

OBLITZERATOR

Bár a csata nehéznek néz ki, van egy trükk, amivel gyorsan és könnyen nyerhetünk: Lulu Thunder-varázslatával fel kell töltenünk a darut a csatamező jobb szélén, majd mikor az megtelt energiával, a Tidusnál megjelenő Trigger Commanddal azonnal használjuk – ettől kezdve az Oblitzerator szinte tehetetlenné válik. Hogy minél gyorsabban menjen a dolog, Tidus-szal varázsoljunk Haste-et Lulura.

HP: 6000 (600) **AP:** 36 (54)
Gil: 580
Lopható tárgyak: –
Eldobott tárgyak: Elixir



Miután megtaláltuk Yunát (akiről egyébként kiderül, hogy félig Al Bhed, csak ezt nem szabad elmondani Wakkának, mert ő viszont rasszista), irány gyorsan vissza az öltözőbe, és beszéljünk Wakkával, hogy megkezdődjön megmérettetésünk. Ezt az első mecscset megnyerni szinte lehetetlen, ne is ez legyen a célunk, inkább ismerkedjünk meg a játék alapjaival, passzolgassunk, próbáljunk meg gólt lőni (legjobb eredményem egy 3:2-es vereség volt). A meccs nem fejeződhet be békében, különböző szörnyek jelennek meg a városban és a pályán, a vízben is – szóval Wakkának és Tidusnak le kell vernie pár Sahagint. Miután kimásztunk a pályáról, szerencsére megjelenik Auron, innentől kezdve nem lesz sok gondunk, az erősebb lényeket vakítsuk meg (Dark Attack Wakkával). Eközben Seymour nem cicózik: megidéz egy elképesztően erős Aeont, Animát, aki egy szemvillanás alatt kinyír minden ellenséges lényt.

Menjünk el Luca délkeleti részére, ahol egy lépcsőn keresztül mehetünk tovább – ám előtte még történik pár lényeges dolog. Auron például végleg csatlakozik a csapathoz, ő is hivatalosan Őrzővé válik. Halkan tesz egy furcsa megjegyzést is, miszerint Sin nem más, mint Jecht, az apánk...

MI'IHEN HIGHROAD

Célunk az lesz, hogy elérjünk a Djose templomba, ahol majd egy új Aeonért imádkozhat Yuna. A start-



nál levő Save-pont egy új lehetőséget is kínál, ezentúl lehetőségünk lesz részt venni blitzballbajnokságokon és kupákon, ám ezzel jobb várni, amíg meg nem szerezzük a repülőnket (az azért fontos, mert akkor Wakkát is beválogathatjuk a csapatba, valamint más, menő játékosokat is szerezhetünk). Első dolgunk a tápolás legyen, szedjünk összse legalább tíz szintet mindenkinek – szükség lesz rá! Ahogy folytatjuk utunkat észak felé, beszéljünk mindenkivel, amíg elérünk a fogadóig (hivatalos nevén Rin's Travel Agency) összesen kilencen fognak adakozni. A lelkes támogatók mellett összefuthatunk Maechennel, aki egy önjelölt tudós – mindenhol össze fogunk vele akadni, és mindenhol tart egy kiselőadást az adott hely történelméről, jellegzetességeiről. Lesznek ládák is, a három helyszínen összesen négyet találhatunk. Az ösvény elején, az út jobb oldalán találkozhatunk egy másik Idézővel, Belgeminenel, aki – amellett, hogy úgy hordja a haját, mint Leia hercegnő a Star Warsban – a segítségünkre lesz: kihívja Yunát egy Aeon-párbajra. Belgemine Ifritet fogja megidézni, nekünk tehát Valefor marad – sokat segít, ha vagy ő, vagy Yuna Overdrive-ban van, ezt azonnal lőjük is el. Ifrit elég egyszerűen támad: minden fizikai támadást követően egy Meteor Strike jön, majd a sorozat kezdődik elölről – minden Meteor Strike előtt védjük be Valefort (Shield parancs), valamint figyeljünk arra, hogy a Sonic Wing nincs hatással Ifritre – inkább Blizzardot lőjünk támadásként. Ha nyertünk, akkor kapunk egy Echo Ringet míg ha kikapunk, akkor egy Seeker's Ring lesz a jutalom.

Belgemine-től kapunk információkat is, például megtudjuk, hogy Yuna – és minden más Idéző – célja a Végső Aeon megszerzése lesz – ez az Aeon pedig északon található, egy romvárosban. Zanarkandban... Sajnos eddig Sin még mindig túlélte a Végső Aeon támadását, tíz évvel a csaták után mindig visszatért (Braska pont tíz éve „ölte meg", azért most tért vissza).

Amikor elérünk a fogadóba, pihenjünk egyet, majd beszéljünk Yunával, végül térjünk vissza a boltba, ahol az egyik vásárlótól egy Lv. 1 Key Sphere-t kapunk. Sajnos nem beszéltünk sokat az üzlet tulajdonosával, Rinnel, mert a Chocoboistállók környékén egy hatalmas szörny jelenik meg – valahogy le kellene vernünk...

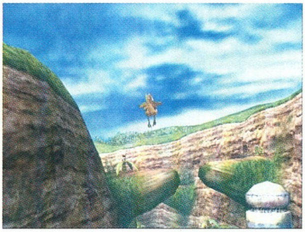
CHOCOBO EATER

A csata kicsit bonyolultabb, mint a többi, mert néha a lény kitárt karokkal ront ránk, ami miatt egyre közelebb kerülünk egy szakadékhoz, viszont ha elég erősek vagyunk, akkor mi is lelökhetjük őt a másik oldalon. Wakka vakítsa meg a Chocobo Eatert, Lulu varázsoljon rá tüzet, Auron pedig használja Power Break képességét. Amikor a Chocobo Eater a hátára borul, akkor idézzük meg Aeonjainkat, akik lehetőség szerint Overdrive-val tiszteljék meg a lényt. Ha sikerül lelökni őt a szakadék másik oldalán, akkor két Lv. 1 Key Sphere-rel leszünk gazdagabbak (ha esetleg ő lökött volna le minket, akkor egy hosszú úton kell visszamennünk).

HP: 10.000 (800) **AP:** 90 (135) **Gil:** 970
Lopható tárgyak: –
Eldobott tárgyak: –



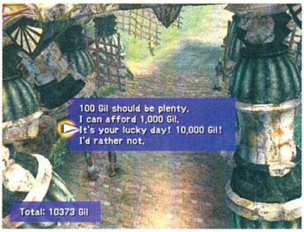
Ha győztünk, akkor Rin felajánl egy ingyen Chocobozást, amit fogadjunk is el (amíg Chocobo-háton vagyunk, addig nincsenek random csaták, viszont ugyanúgy tudunk emberekkel beszélni, ládákat kinyitni – sőt, ebben az esetben néhány ládát csak így tudunk megszerezni). Menjünk végig az északra vezető úton, egészen addig, amíg el nem érjük a kis tábort. Itt tovább egyelőre nem tudunk menni, irány tehát délkelet, azaz az Oldroad. Itt kétszer is találhatunk a földön kis sárga pacákat – azaz Chocobo tollakat. Ha itt megnyomjuk az X-et, akkor egyéb módon



elérhetetlen ládákhoz tudunk felszökkenni madárkánk segítségével. Amikor elértünk az ösvény végére, és kivettük a ládából a Mars Crestet, tápoljunk egy kicsit – csak akkor menjünk vissza a tárborba, amikor ismét begyűjtöttünk legalább tíz szintet mindenkivel.

Az eddig zárt ajtókon végre átmehetünk, ám kiderül, hogy nem lesz túl egyszerű eljutni a djose-i templomba, mert egy nagyszabású hadművelet van kibontakozóban: Mi'ihen lovagjai és az Al Bhedek együtt akarják felvenni a harcot Sinnel, mégpedig úgy, hogy a különféle Sinspawnokat a lovagok összszegyűjtik egy kalitkába, és amikor Sin megjelenik, akkor az Al Bhedek a masináikkal, ágyúikkal megpróbálják megsemmisíteni. (Wakkának nagyon nem tetszik, hogy a yevonita lovagok együttműködnek a masina-használó Al Bhedekkel.) Az őrnél egyébként adakozhatunk is, 10.000 Gilért egy Moon Ringet, 1000-ért egy Ice Lance-et, 100-ért pedig egy Scoutot kapunk (igazából egyik sem jelent valami nagy segítséget; a Moon Ringben egyébként SOS Shell és SOS Protect van).

A kapun átkelve találkozhatunk Seymourral, valamint rengeteg lovaggal. Közülük heten ajándékokkal kedveskednek, beszéljünk tehát mindenkivel. Egészen addig menjünk észak felé, amíg Clasko meg nem állít minket. Innen nyugatra kell



továbbmennünk (jegyezzük meg a helyet, mert amikor Auron legendás fegyverét keressük, itt kell majd tovább haladnunk északra). Itt újra találkozhatunk O'akával is – az utolsó alkalom, hogy pénzt adjunk neki, ezt érdemes is most megtenni.

A Save-pontnál mentsünk, majd induljunk észak felé – ezen a területen három ládát is találhatunk, illetve két őrtől is kapunk ajándékokat. Itt néhány helyen liftekkel kell továbbmennünk, ehhez rá kell állnunk a Yevon-szimbólumokra a földön, és megnyomni az X gombot. Amikor elértük a mechanikus liftet, mentsünk, majd keresgéljünk körbe a területen – itt van két láda, illetve egy Al Bhed szótár is. Ennél a Save-pontnál is érdemes erősödni egy kicsit. Ha mindennel kész vagyunk, akkor beszéljünk Luzzuval, majd szálljunk fel a liftre. Itt fent találhatjuk meg a bázist, ahonnan majd az akció indul – ha szükségünk van valamire, akkor beszéljünk O'akával, és mindenképpen keressük meg a két ládát. Itt kicsit befolyásolhatjuk a történetet – eldönthetjük, hogy a következő csatát Gatta vagy Luzzu élje túl: ha a Gazzával való beszélgetéskor mindkét alkalommal a második opciót választjuk ki (tehát hogy tagadja meg a parancsot, és menjen inkább harcolni), akkor ő fog meghalni, minden más esetben Luzzu. Ha teljesen felkészültnek érezzük magunkat, akkor beszéljünk azzal az emberrel, akit a térképen megjelöltek.

Sajnos a dolgok nem alakulnak túl fényesen, nem elég, hogy Sin nagy ütemben pusztítja a lovagságot, a csalinak kitett Sinspawnok is összeállnak, és ellenünk fordulnak.

SINSPAWN GUI

Először is Luluval és Wakkával verjük le minél hamarabb a szörny fejét (az esetleges mérgezést Yunával tüntessük el), majd koncentráljunk a karokra, hiszen azok védik a lény testét. Miután a csápokat is leszedtük (egy Fira vagy Blizzara elég nekik), fizikai támadásokkal daráljuk le a Sinspawn-t (amikor a csápok regenerálódnak, újra tüntessük el őket).

HP: Fej: 4000 (800), Test: 12.000 (800), Karok: 800 (500) **AP:** – **Gil:** –
Lopható tárgyak: –
Eldobott tárgyak: –



Ekkora a támadás már abszolút rossz mederbe fordul, a lovagok legnagyobb része halott, úgy tűnik, hogy a terv kudarcot vallott. Hogy a helyzet még tovább romoljon, az imént elpusztított féreg visszatér, megint le kell verni.



SINSPAWN GUI

Ez a csata már sokkal könnyebb, mint az előzőek, hiszen Yuna és Auron mellett Seymour is a csapat tagja – a szörny testrészeit a fenti sorrendben pusztítsuk el újra. Érdemes kivárni, hogy Seymour elérje az Overdrive módot, ugyanis Requiem nevű támadása igen látványos. Ennek a csatának a végén kapjuk meg az előzőért is az AP-t, amit azonnal használjunk is fel a karakterek fejlesztésére.

HP: Fej: 1000 (200), Test: 6000 (400), Karok: 800 (500) **AP:** Fej: 48 (72), Test: 400 (600), Karok: 37 (55) **Gil:** 1000
Lopható tárgyak: –
Eldobott tárgyak: 6 db Lv. 1 Key Sphere



A teljes pusztulás után Tidus tér elsőként magához, beszéljünk mindenkivel (Luzzu – vagy Gatta – is itt van, bánkódva a másik halálán). Az utat folytatni kell – szól a csapat döntése, irány Zanarkand – persze előbb még útba kell ejteni pár templomot, elsőként a djose-it (mellesleg Kimahri itt szólal meg először a játék során). Auron azt is megígérteti velünk, hogy nem mondjuk el Yunának, hogy Sin valójában nem más, mint Jecht, neki ezt valamiért nem szabad tudnia.

DJOSE HIGHROAD

Az úton két ládát találhatunk, illetve egy pappal beszélve két Hi-Potionnel leszünk gazdagabbak. Az elágazásnál a templom felé menjünk tovább (keletre), aminek közvetlen környékén két ládát találhatunk, az egyikben 4000 Gil van – ezt mindenképpen érdemes felvenni. Mentsük el az állást, és menjünk be a templomba. Bent találkozhatunk egy másik Idézővel, Isaaruval, aki szintén zarándoklaton van, ő arról mesél nekünk, hogy valaki az Idézők elrablásán fáradozik, már többen eltűntek (meg ugye Yunát is megpróbálták már elrabolni…). Miután kinyitottuk a két ládát a templomban, menjünk be a kerengőbe – itt az idő a harmadik Aeon megszerzésére!

DJOSE, CLOISTER OF TRIALS

1 – Az első teremben szedjük ki mindkét gömböt a falból, és tegyük be mindkettőt az ajtóba
2 – A következő teremben az ajtó két oldalán levő gömböket vegyük ki, és helyezzük el őket a jobb oldalon, a falban
3 – Toljuk a piedesztált, benne a gömbbel jobbra, egészen addig, amíg a gömb fel nem töltődik
4 – Vegyük ki a feltöltődött gömböt a piedesztálból, és helyezzük el az ajtó jobb oldalán levő foglalatba – egy új terem nyílik ki
5 – Vegyük ki a falból a két gömböt, és helyezzük el őket a piedesztál két oldalán, majd menjünk el a terület bal oldalára, és tapossuk meg a teleport-mezőt
6 – Toljuk be a piedesztált a két gömbbel együtt az új szobába, a villámok közé – így át tudunk ugrani a másik oldalra
7 – Az itt levő piedesztált toljuk be a falba, így aktiválódik a központi teremben levő ábra egyik része
8 – Ugorjunk vissza a másik oldalra, és lépjünk rá a teleport-mezőre
9 – Vegyük ki a piedesztálból a két gömböt, és illesszük be őket az első teremben a szemközti falakon levő foglalatokba
10 – Vegyük ki a feltöltött gömböt az ajtó jobb oldaláról, és helyezzük el a bal oldalon, ekkor már az ábra minden része világít a padlón, és a piedesztál liftté alakul
11 – Libegjünk fel, és minden piedesztált lökjünk be a helyére
12 – Liftezzünk le az előző emeletre, és vizsgáljuk meg a frissen megjelent rúnát a falon (a bal oldalon, a teleport-mező mögött)
13 – A most megjelenő lilás fényű gömböt vegyük fel, és liftezzünk fel a felső emeletre



14 – Illesszük be a gömböt a központi piedesztálba, majd nyissuk ki a most megjelent ládát – ha megvolt, akkor távozzunk a nyugati lépcsőkön

Miután Dona kiszemétkedte magát, Yuna is megérkezik; az ima sikerrel járt, a villámok ura, Ixion is megidézhetővé válik. Másnap reggel kinyithatjuk a fogadóban az eddig elérhetetlen ládát, majd beszéljünk mindenkivel, és menjünk be a templomba, ahol Yuna alszik. Miután felkeltettük, menjünk vissza az elágazáshoz (közben a hidakon beszéljünk mindenkivel, hárman is adakoznak ügyünknek), és ott forduljunk északnak, hogy átkelhessünk egy hatalmas folyón.

MOONFLOW

A folyó déli partján vándorolva egyrészt négy ládát találhatunk, másrészt összefuthatunk néhány alakkal, például Kimahri fajtársaival, akik meglehetősen ostobák és gúnyosak (sebaj, később még leverjük őket), valamint Belgemine-nel, aki kihív minket egy újabb párviadalra. Ő Ixiont idézi meg, mi maradjunk Ifritnél, és lőjük ki rá az Overdrive-unkat. Ha nagyon sebződünk, gyógyítsunk magunkon tűzvarázslatokkal – ha esetleg Ifrit elpatkol, akkor sincs gond, mert Valefor is ott van tartaléknak. Jutalomként megkapjuk a Summoner's Soul nevű tárgyat, amivel új képességeket taníthatunk az Aeonoknak (részletek előző számunkban), illetve ha győzünk, akkor emellé még két Dragon Scale is jár.

Hagyjuk el a területet észak felé, és hamarosan megérkezünk a kikötőbe – itt O'aka fogad minket, akinél jó áron vásárolhatunk mindenfélét (feltéve, hogy nyújtottunk neki kölcsönt – ha nem, akkor kisebb a választék, és nagyobbak az árak). Beszéljünk mindenkivel, és szedjük fel az 5000 Gilt Lulu háta mögül. Ezután beszéljünk azzal a kék lénnyel, aki majd átjuttat minket a folyón – nem hajóval, hanem egy Shoopuf nevű hatalmas lény hátán.

Az utazás nem békés, a folyó közepén, egy ősi, elsüllyedt város fölött haladva ugyanis Al Bhed búvárok tűnnek fel, és magukkal ragadják a vízbe Yunát – Tidus és Wakka természetesen azonnal utánuk vetődik, de lent egy hatalmas gép várja őket.

EXTRACTOR

A megfelelő sebzés érdekében olyan fegyvereket adjunk hőseink kezébe, amik rendelkeznek a Lightningstrike képességgel, ugyanis ez a masina igen érzékeny az elektromosságra. Tidus varázsoljon Haste-et mindkettőjükre, aztán fizikai támadásokkal egyszerűen ki lehet végezni a gépezetet.

HP: 4000 (600) **AP:** 660 (990) **Gil:** 2400
Lopható tárgyak: –
Eldobott tárgyak: Mega Phoenix/2 db Mega Phoenix



Miután kiszabadítottuk Yunát, folytathatjuk utunkat a Moonflow másik partjára, ahol beszéljünk mindenkivel, ha kell, akkor pakoljunk fel O'akánál, majd menjünk ki a városból nyugatra. Itt találkozunk Rikkuval, aki egy fantasztikus videó keretében átvedlik Al Bhedből Őrzővé – ugyanis egy rövid kuncsorgás után Auron hajlandó beengedni a csapatba. (Wakkának nem mondják el, hogy a lány Al Bhed, viszont az kiderült, hogy tényleg az Al Bhedek akarták elrabolni az Idézőket – sőt, ebben még Rikku is benne volt.) Miután Rikku elmagyarázta, hogy hogyan működik Overdrive-ja, a Mix, menjünk tovább az úton a Guadok hazájába.

GUADOSALAM

Mikor megérkezünk a Guado-városba, kiderül, hogy Seymour is ott van, és Yunával akar beszélni. Amíg ők tárgyalnak, Rikku elmagyarázza, hogy hogyan tudjuk fegyvereinket, páncéljainkat felruházni mindenféle képességekkel (a pontos listát áprilisi számunkban megtalálod). A városban három ládát találhatunk, illetve egy Al Bhed szótárat. Ha felderítettünk mindent, menjünk be a piros ajtón, szedjük fel a ládából a két Hi-Potiont, majd beszéljünk mindenkivel. Ha meghallgattuk az összes mondókát, akkor menjünk beljebb, a következő terembe. Bent Seymour várakozik, és egy zavaros mesébe kezd arról, hogy az első Idéző, Yunalesca csak azért tudta legyőzni Sint, mert szerelmes volt (egyébként Zanarkandban élt) – nyilvánvaló, hogy valamit akar védencünktől. Végül kiböki: feleségül akarja venni, hogy Spira népe örüljön ennek. A döntés előtt Yuna meg akarja látogatni a Túlvilágot (Farplane), ami furcsa módon Guadosalamból nyílik (fura városrendezés, de hát így megy ez errefelé). Menjünk is fel a lépcsőn a Túlvilághoz, ahol is jópár fura dolog történik – kezdetnek Auron és Rikku nem hajlandók bejönni. Találkozunk Seymour apjának szellemével is, aki eddig nem volt elbocsátva – Yuna most ezt megteszi, és ezután egy kék kővel lesz gazdagabb. Beszéljünk Wakkával és Luluval – ők Chappuval (ő Wakka testvére és egyben Lulu vőlegénye volt) társalognak, aki megerősíti a Wakkától kapott kardunkat. Amikor Tidus viccesen össze akarja hozni Lulut Wakkával, a varázslónő majdnem megöli, de végül sikerül kibeszélni magunkat. Yuna végül úgy dönt, hogy hozzámegy Seymourhoz, ám amikor közölnénk a jó hírt, kiderül, hogy a leendő vőlegény már elhagyta a várost. Ezután beszéljünk mindenkivel (ragadjuk meg az alkalmat, és flörtöljünk Luluval!), és induljunk el a következő templom felé – az út egy viharokkal sújtott síkságon keresztül vezet.

THUNDER PLAINS

Ismét egy kitűnő hely a tápolásra, mindenkivel fejlődjünk megint néhány – tucat – szintet (az északi oldalon vannak az erősebb – több AP-t érő szörnyek). Szedjük fel a ládákat (a Thunder Plains déli részén négy láda van, az északin pedig három), és kezdjünk meg fáradságos utunkat észak felé. A terület közepén Rin utazóboltját találjuk, ahol Rikku nyüszítése miatt meg kell állnunk. Beszéljünk mindenkivel, majd menjünk be Yuna szobájába, ahol meglátjuk azt a kék követ, amit Jyscaltól szedett el – a kő hipnotikus hangon azt ismételgeti, hogy Yunának támogatnia kell Seymourt, és hogy össze kell házasodniuk. A kellemetlen jelenet után iramodjunk északra, nemsokára beérünk Macalania erdeibe.

MACALANIA WOODS

Miután Auron és Tidus lefolytatnak egy „férfi-a-férfival" beszélgetést Yunáról, menjünk észak felé, és az elágazásnál a bal oldali utat válasszuk. Kövessük a kanyargós ösvényt, vándorlás közben vegyük fel a ládákat az út mellől, és ha kedvünk tartja, próbáljuk ki a Butterfly Chase aljátékot (előző számunkban találod az instrukciókat). Amikor találkozunk O'akával, ne vegyünk tőle semmit, mire megkérdezi, hogy az árai túl magasak-e – mondjuk neki, hogy igen, ettől kezdve sokkal olcsóbban árul mindent (ezt speciel nálunk is bevezethetnék). Nem sokkal O'aka mögött Auron utat vág az erdőben, mert valami furcsát érez – egy különleges Sphere vár ránk, de előtte meg kell küzdeni az őrrel...

SPHERIMORPH

Ez a lény fizikai támadásokkal szemben szinte teljesen ellenálló, így főként mágiával kell próbálkoznunk. A legfőbb gond az, hogy miután megküldtük egy erős varázslattal, megváltozik az elementálja – úgy kell kiderítenünk, hogy éppen milyenre, hogy megtámadjuk, ilyenkor ugyanis egy varázslattal válaszol; mi persze ennek az ellentétével válaszoljunk (például ha tüzet varázsol ránk, akkor nekünk jéggel kell válaszolni – ezután ő elementált vált, és meg kell támadnunk, hogy az ő következő varázslatából megtudjuk, hogy milyenre). Természetesen Lulut minden lehetséges módon meg kell védenünk.

HP: 12.000 (2000) **AP:** 3240 (4860)
Gil: 4000
Lopható tárgyak: Ether/Turbo Ether
Eldobott tárgyak: Lv. 2 Key Sphere



Amikor megöltük, a lény hátrahagyja a Sphere-t, amiről kiderül, hogy egyfajta „videokazetta" – még Auron, Braska és Jecht készítették ezt, és kilenc másikat a saját zarándokútjukról. Jecht ebben a filmben Tidusnak üzen – Auronon keresztül – hogy legyen jó, és soha ne adja fel a küzdelmet. Ezután folytassuk utunkat, amíg el nem érünk Rin újabb fogadójához. Itt mentsük el az állást, és használjuk ki a tápolási lehetőséget, erősödjünk itt is néhány szintet. Ha ezzel megvoltunk (mindenki és minden Aeon legyen Overdrive-ban), akkor menjünk tovább – itt Tromell, Seymour segítője fogad minket, hogy az esküvőt nemsokára meg lehet rendezni. Az idilli hangulatot az Al Bhedek rontják el, akik megrohannak minket.

CRAWLER ÉS NEGATOR

A harc elején Wakkával szedjük le a varázslást és Aeon-idézést gátló repülő szerkezetet, a Negatort, majd mindenkivel csapjunk egyet a Crawlerbe – ezután idézzük meg Ixiont, aki az Overdrive-jával 9999-et sebez, innentől túl sok gond nem lehet.

HP: Crawler: 16.000 (4000), Negator: 1000 (1000) **AP:** 4400 (6600), 220 (330)
Gil: 7300
Lopható tárgyak: Crawler: Lunar Curtain/ 2 db Lunar Curtain, Negator: Hi-Potion
Eldobott tárgyak: Crawler: Elixir/2 db Elixir, Negator: Potion/Hi-Potion



A harc után hójárókkal jutunk el a templomba, az, hogy ki mellett ülünk, attól függ, hogy hogyan viselkedtünk Guadosalamban Luluval. Menjünk át a hídon, és lépjünk be a templomba. Bent beszéljünk Tromellel, és kutassuk át az épületet, mert néhány láda itt is el van rejtve. A jobb oldali teremben Jyscal üzenetét hallgathatjuk meg, eszerint Seymour kiskorában sokat szenvedett, és ettől megőrült – mostanra már teljesen gonosszá vált, csak a hatalomra vágyik. Hőseink elkezdenek ezen tanakodni; a jelenet végül abban csúcsosodik ki, hogy meg kell küzdenünk az áruló és hatalomra éhes Seymourral.



SEYMOUR ÉS ANIMA

Bár három karakterünknek is van Trigger Commandja, nem érdemes ezeket használni(a védelmüket növelhetik meg egy kicsit) – inkább végezzük ki Seymour testőreit (Rikkuval lopjuk el tőlük a gyógyszerüket, akkor nem tudják magukat mindig felgyógyítani). Ekkor Seymour megidézi Animát, és pár kör múlva Yuna kap egy új Aeont – egyelőre „????" néven. Idézzük meg, hogy kiderüljön: ő Shiva, a jég úrnője. Egészen addig tartsunk ki, amíg nem jön az Overdrive-ja, hiszen 9999 HP-t sebez Animán. A második ilyennel Anima meghal, és mi is tüntessük el Shivát, mert Seymour egy csapásra megöl minden Aeont. Ezután már „csak" Seymourt kell leverni, ehhez mindenkit gyorsítsunk be Tidus-szal, Luluval lőjünk el egy Bio-t, aztán támadjunk teljes erővel. Csata végén Seymour testőreiért is kapunk egy kevés AP-t és Gilt.

HP: Seymour: 6000 (1400), Anima: 18.000 (1400) **AP:** Seymour: 2000 (3000), Anima: 2500 (3750) **Gil:** 8000
Lopható tárgyak: Seymour: Turbo Ether/ Elixir, Anima: 3 db Silence Grenade/ Farplane Shadow
Eldobott tárgyak: Seymour: Blk Magic Sphere/Special Sphere, Anima: Ability Sphere



Mikor Seymour meghal, Tromel teljesen összetörik, és elvontatja a hullát – nekünk nincs más dolgunk, mint bemenni az itteni kerengőbe is, hogy Shiva végleg velünk maradjon.

MACALANIA, CLOISTER OF TRIALS

1 – Menjünk le a rámpán és vegyük ki a gömböt a középső oszlopból, majd helyezzük be a közeli piedesztálba
2 – Lökjük meg ezt a piedesztált a jégkupac felé, majd amikor az eltűnt, lökjük tovább felfelé, és menjünk le utána a rámpán
3 – Vegyük ki a gömböt a piedesztálból, és helyezzük el lent, a bal oldalon a falba
4 – Menjünk fel, és a rámpa alatt megjelent foglalatból vegyük ki a gömböt – ezt vigyük le, és helyezzük a piedesztálba, majd azt lökjük jobbra
5 – Menjünk fel, vegyük ki a gömböt a jobb oldalról, majd vigyük le, és helyezzük a bal oldali oszlopba
6 – Menjünk fel, és vegyük ki a rámpa tetején levő foglalatból a gömböt, és helyezzük el a – fenti – központi oszlopba
7 – Menjünk fel a kerengő bejáratához, és lépjünk rá a most megjelent teleport-mezőre – egy piedesztál jelenik meg előttünk benne egy gömbbel
8 – Vegyük ki a gömböt, és lökjük le a piedesztált, majd menjünk le, és lépjünk a terem déli oldalán levő teleport-mezőre
9 – A kezünkben levő gömböt helyezzük el a jobb oldalon levő foglalatba (ahonnan az 5-ös pontban kivettünk egy gömböt)
10 – Vegyük ki a középső oszlopból a gömböt és helyezzük el a terem északi oldalán, hogy le tudjunk menni az alsóbb szintre



11 – Vegyük ki a fenti piedesztálból a lilás fényű gömböt, és helyezzük el lent, az ajtótól balra levő foglalatban – ekkor felvehetjük az itteni tárgyat

12 – Menjünk fel, és lökjük meg ismét a piedesztált, majd vegyük ki a jobb oldalról a gömböt, és helyezzük el a piedesztálban

13 – Lökjük le a piedesztált az alsóbb szintre, és ott lökjük jobbra, majd menjünk fel, és a rámpánál levő nyílásból vegyük ki a gömböt

14 – Ezt helyezzük a középső oszlopban, és már mehetünk is

Hiába szereztünk egy újabb Aeont, nincs vidámság, mert a Guadók elkezdenek üldözni minket – ahogy menekülünk, két csatában mindenképpen részünk lesz. Amikor kiérünk a felszínre, menjünk végig a járat jobb oldalán, mert egy jó kis láda lesz a jutalmunk. Menjünk át a bal oldali párkányra, és távozzunk dél felé, ahol a Guadók utolsó kísérletét kell túlélnünk.

WENDIGO

Elsőként megint az örökre kell figyelnünk, vagy verjük le őket a feljebb említett módszerrel, vagy idézzünk egy Aeont, akinek van Overdrive-ja. Wakkával altassuk el a Wendigót, aztán a felgyorsított Luluval folyamatosan lőjünk rá Fira varázslatokat.

HP: 18.000 (1432) **AP:** 2000 (3000) **Gil:** 3000
Lopható tárgyak: Hi-Potion/X-Potion
Eldobott tárgyak: Power Sphere/2 db Power Sphere



A csata után leesünk a tó jege alá – itt beszéljünk mindenkivel. Kiderül, hogy a legtöbben mennének tovább az úton, egy kis kitérővel Bevelle-be, hogy meg tudják magyarázni Mikának és a többi főyevonitának, hogy mi is történt, miért kellett lecsapnunk Seymourt. Egyedül Wakka, a vallásos fiú az, aki kétségbe van esve, ő szinte sokkot kapott attól, hogy részt vett az egyik főpapjának megölésében. Miután Yuna elindult, ismét beszéljünk mindenkivel, majd menjünk utána (Kimahri mögött van egy láda, azt vegyük fel). Sajnos nem sikerülhet minden jól – hiába az elhatározás, hogy mi Bevelle-be megyünk, ha jön Sin, és megint elteleportál minket...

SANUBIA DESERT

Tidus egy kies oázisban ébred, teljesen egyedül... nagyszerű. Az első dolgunk az lesz, hogy begyűjtsük a többieket. Auron az első csatában csatlakozik, amikor Tidus kicsit megijed a hatalmas madártól, amit látszólag egyedül kellene legyőznie. Később megjelenik Lulu is, vele süssünk el egy Bio-t, azt nagyon nem bírják az itteni szörnyek (a robotokat persze nem hatja meg, ők viszont azonnal felrobbannak, ha Rikku lop tőlük).

Menjünk észak felé, ahol Wakka vár ránk, majd az első jelzőtáblától keletre Kimahrit is megtaláljuk. Menjünk tovább az eredeti úton, ahol Rikku vár minket, aki vállalja, hogy elvezet minket az Al Bhedek otthonába, a fantáziadúsan elnevezett Home-ba.

Kövessük Rikkut, amíg el nem vezet minket egy hatalmas térre, ahol összesen hét ládát, valamint egy Al Bhed szótárat lelhetünk. A Save-pont körül tápoljunk egy kicsit (azért ott, mert nincsen velünk Yuna, aki tudna gyógyítani). Menjünk tovább észak felé, ezen a területen – a homokörvények között – hat újabb láda vár mohó kezeinkre. Ha mindet kifosztottuk, akkor menjünk ki a sivatagból észak felé.

HOME

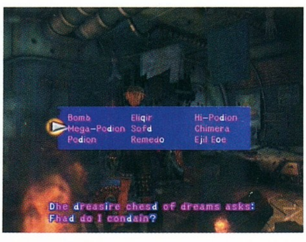
Sajnos Home-ban nem találunk pihenésre, ugyanis a város támadás alatt van: a Guadók ostrom alá vették az Al Bhedeket. A támadás során Rikku bátyja, Keyaku is meghalt, most az lesz a célunk, hogy valahogy megmeneküljünk, fel kell szállnunk az Al Bhedek repülő szerkezetére. Miután átkutattuk az első helyszínt, menjünk be az épületbe. Cid figyelmeztetése után részünk lesz pár harcban, de még mielőtt továbbmennénk, forduljunk vissza, és menjünk be a lakóterembe a folyosó bal oldalán: itt két láda van, amihez Al Bhed-nyelvű fejtörőket kell megoldani. A jobb oldalon levő ládának három választ kell adni, a válaszok sorrendben: Sorry (középső oszlop, alsó sor), Wait (harmadik oszlop, középső sor) és Pardon (középső oszlop, középső sor). A balra levő ládában az lesz, amit mi akarunk, érdemes a Mega-Potiont választani (első oszlop, középső sor). Menjünk innen északra, és menjünk be a kékkel világító ajtón (az ajtó előtt van egy Al Bhed szótár) – itt ismét két fejtörő vár ránk. A kék kőhöz közelebbi láda esetén egy négyjegyű kódszámot kell megadni, a következőképpen:

Első számjegy	Add össze a két számot
Második számjegy	Vond le a második számot az elsőből
Harmadik számjegy	Szorozd össze a két számot
Negyedik számjegy	Add össze a két számot

A másik ládánál helyesen kell válaszolnunk négy kérdésre, a válaszok:

Első kérdés	Harmadik válasz
Második kérdés	Negyedik válasz
Harmadik kérdés	Második válasz
Negyedik kérdés	Első válasz

Ha megszereztünk minden kincset, akkor menjünk le a nyugat felé eső lépcsősoron, ahol némi beszélgetés után (például megtudjuk, hogy az Al Bhedek azért rabolták el az Idézőket, hogy megvédjék őket... mégpedig az elkerülhetetlen haláltól – a Végső Aeon megidézésekor ugyanis az Idézőnek fel kell magát áldoznia. Tidus a hír hallatán sokkot kap – erről neki senki nem szólt) eljutunk a repülő hajóra (közben találhatunk három ládát, nagyon jó cuccokkal).



AIRSHIP

A hajón Tidus és Cid (Rikku apja, Yuna nagybátyja) majdnem összeverekszenek, ezen az egész Idéző-ügyön, aztán együtt nézik végig, ahogy az Al Bhedek felrobbantják Home-ot. Mi ugyan megmenekültünk, ám Yuna még mindig nincs meg – még szerencse, hogy egy videó keretében meglátjuk – Bevelle-ben van és éppen az esküvőjére készülődik; Seymourral! Természetesen ezt meg kell akadályoznunk, ideje megrohamozni St. Bevelle-t, Spire legnagyobb városát, a yevonita vallás központját... Persze ez nem lesz könnyű, hiszen nemsokára megjelenik Bevelle őrzője, egy hatalmas madár. Beszéljünk mindenkivel, majd menjünk fel a hajó tetejére (előtte mentsünk).

EVRAE

Ebben a csatában Tidus és Rikku Trigger Commandjaival irányíthatjuk a hajót – amikor Cid köre következik, és a hajó messze van Evrae-től, akkor egy erős támadást indít ellene – ezután Evrae megpróbál újra közel férkőzni a repülőhöz. Ha eleget tápoltunk, akkor erre nincs nagy szükség, menjünk közel hozzá, Tidus-szal gyorsítsunk be mindenkit, és egyszerűen verjük le – Yuna csak a gyógyítással foglalkozzon, Lulu pedig lőjön harmadik szintű varázslatokat.

HP: 32.000 (2000) **AP:** 5400 (8100)
Gil: 2600
Lopható tárgyak: Water Gem/2 db Water Gem
Eldobott tárgyak: Blk Magic Sphere



ST. BEVELLE

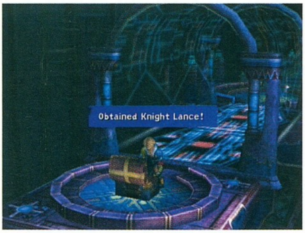
Mikor karaktereink a játék egyik legklasszabb videójának keretében megérkeznek Bevelle-be, erős ellenállást tapasztalnak: rengeteg őrt és robotot kell levernünk (először mindig a lángszórós figurákat szedjük le). Itt egy durva jelenet következik: kiderül, hogy Yuna azért döntött úgy, hogy Seymourhoz megy, hogy elbocsáthassa (hiszen Seymour már halott, mi öltük meg), ezért megtörténik az esküvő, van csók is, meg minden. Kis szépséghiba, hogy ezután Seymour úgy dönt, hogy nincs szüksége többé ránk, és megpróbál minket megölni. Yuna ezért leveti magát Bevelle legmagasabb tornyáról (nem kell aggódni, Valefor megmenti). A többi karakterünk is megmenekül, köszönhetően Rikkunak, úgyhogy végül bejutunk az itteni templomba, ideje megszerezni az utolsó Aeont.

BEVELLE, CLOISTER OF TRIALS

Ez a kerengő bonyolultabb az eddigieknél, ugyanis egy kis korongon kell utaznunk, csak akkor fordulhatunk el az elágazásoknál, ha akkor tudjuk megnyomni az X-gombot, amikor a korong éppen az elágazásnál van, és a nyíl valamelyik irányba mutat. Ha túlmegyünk, akkor sincs gond, mert újra megjelenünk a startmezőnél.

1 – A felső útvonalon kezdünk, és az első elágazásnál forduljunk jobbra – ettől lemegyünk a járatok legaljára

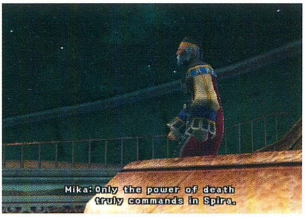
2 – Vegyük el innen a gömböt, és helyezzük bele a piedesztálba, majd lökjük be a piedesztált a járatba
3 – Korongozzunk vissza a felső szintre, és ott forduljunk jobbra, majd újra jobbra
4 – Vegyük ki a piedesztálból az egyik gömböt, és helyezzük bele a falon levő foglalatba, majd lökjük be a piedesztált a járatba
5 – Menjünk ki a járatra, menjünk végig rajta, és amikor megjelenünk a startnál (ahonnan indultunk), menjünk egészen a balra vezető elágazásig és forduljunk be
6 – Vegyük ki a gömböt a falból, és helyezzük a piedesztálba, majd lökjük be az egészet a járatba
7 – Menjünk vissza megint a starthoz, majd forduljunk jobbra, aztán balra (azaz menjünk le a lenti folyosóra)
8 – Az alsó folyosón forduljunk be a harmadik (utolsó) leágazáson jobbra, vegyük ki a piedesztálból az egyik gömböt, és helyezzük el a falban, és végül lökjük be a piedesztált a járatba
9 – Menjünk végig a folyosón, majd amikor elölről kezdjük, menjünk be a második leágazáson
10 – Vegyük ki a járat végén a falból a követ (Glyph Shere), rakjuk be a piedesztálba, majd toljuk vissza a járatba.
11 – Menjünk ki az alsó folyosóra, és forduljunk be az utolsó leágazáson, és a Glyph Sphere-t a piedesztálról illesszük be a hátsó falba
12 – Vegyük fel a lilás fényű gömböt, és menjünk vissza oda, ahol a Glyph Sphere-t szereztük, és rakjuk be annak a helyére a gömböt



13 – Menjünk vissza a folyosóra, és az utolsó leágazáson forduljunk be, vegyük ki a falból a gömböt, rakjuk be a piedesztálba és lökjük be az egészet a járatba
14 – Menjünk vissza a folyosóra, és forduljunk be a kereszteződés utáni első járaton (ahol még nem jártunk), toljuk át a piedesztált a másik oldalra (lefelé), és lökjük be az ottani járatba
15 – Menjünk fel a lépcsőkön és nyissuk ki a ládát a jobb oldalon, majd lépjünk rá a most megjelent teleport-mezőre
16 – Vegyük ki a piedesztálból az egyik gömböt, és rakjuk bele a falba – megnyílik egy új út balra, ezen toljuk végig a piedesztált, lökjük be a járatba, és menjünk tovább – itt van az itteni titkos tárgy
17 – Menjünk vissza a koronggal a lépcsőkhöz, és menjünk ki a lépcső tetején levő ajtón



Megszereztük Bahamutot! Sajnos a papok nem túl megértőek, és próbára bocsátanak minket (természetesen a próbát még senki nem élte túl). Kiderül, hogy a yevonita főpapok sajátosan értelmezik istenük igéit: a változatlanságért harcolnak. Szerintük a legnagyobb stabilitást a halál jelenti, ezért azt szolgálják – kiderül, hogy minden pap (így Mika, a főpap is) halott, csak nincsenek elbocsátva.



A banda két részre szakad, Yunának a Via Purifico-n kell átkelnie, az úszni tudókat pedig vízbe hajítják. Yunával kezdünk: a labirintusban egyedül indulunk, de hamar megtalálhatjuk Kimahrit (jobbra), Lulut (balra) és Auront (északra). Szedjük fel a négy ládát, majd az északnyugati, zárt teremben lévőket is, ehhez a következőket kell tenni: Menjünk vissza az első Save-ponthoz, onnan menjünk jobbra és lépjünk rá a rúnára a földön. Ezután menjünk vissza a második Save-ponthoz (ahol Auront találtuk), és onnan menjünk nyugatra. Álljunk rá a teleportra a földön, és akkor nyomjuk meg az X-et, amikor a nyíl a szoba felé mutat. Ha végeztünk, menjünk ki az északi kijáraton. Ott Isaaru vár minket, akinek parancsa van a megölésünkre.

ISAARU

Isaaru három Aeont idéz meg, ezeket kell legyőznünk. Első lénye, Grothia tulajdonképpen Ifrit megfelelője, lőjük le Bahamuttal. A második Aeon Valefor változata, őt nem lesz nehéz eltakarítani, Shiva kitűnően megfelel a célra (ha kell, gyógyítsunk). Harmadik idézése Bahamut helyi megfelelője, Spathi. Ellene Ixiont vessük be, és arra figyeljünk, hogy mielőtt a számláló elérné a 0-t, védekezzünk, így a Mega Flare nem fog azonnal kivégezni minket.

HP: Grothia: 8000 (2550), Pterya: 12.000 (2550), Spathi: 20.000 (2550)
AP: 6000 **Gil:** 0
Lopható tárgyak: –
Eldobott tárgyak: –



Tidus, Wakka és Rikku más helyszínen küzdenek, egy vízzel teli járatban. Adjunk Wakkának és Tidusnak Piercing képességgel rendelkező fegyvereket (ha nincs, csináljunk), szedjük fel a két ládát a járatban, és közben küzdjünk meg a helyi főellenféllel is.



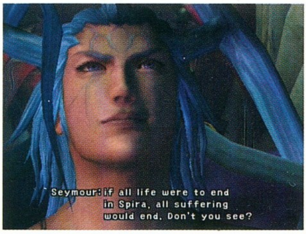
EVRAE ALTANA

A zombivá vált Evrae-t kétféleképpen is kinyírhatjuk. A fáradságosabb, ha a Trigger Commandokkal kinyitjuk a vízalatti kapukat, és elcsaljuk a leghátsó részére a járatnak – itt többet tudunk sebezni rajta. Ennél sokkal elegánsabb, ha adunk neki két Phoenix Downt – mivel Evrae Altana élőhalott, ezek 8192-t sebeznek rajta.

HP: 16.384 (2000) **AP:** 5800 (8700) **Gil:** 3000
Lopható tárgyak: 2 db Water Gem/Stamina Spring
Eldobott tárgyak: Blk Magic Sphere



Miután Yunáék megjárták a Via Purifico-t, Tidusék meg a Spiral of Death-t, a két csapat találkozik, a boldogságot azonban gátolja Seymour, aki ismét megjelenik. Elárulja, hogy megölte Kinocot, majd kis monológjából megismerjük indí-



tékait is: az emberek szenvedését akarja megszüntetni. Kicsit kifacsart logikával arra a következtetésre jut, hogy a halálban nincs szenvedés, ezért mindenkit meg kell ölni. Ehhez ő akar Sinné változni, hogy elpusztíthassa egész Spirát. Kimahri nem bírja cérnával ezt az őrült beszédet, és nekitámad – Auron elmenekülne, Yuna viszont nem akarja feláldozni legrégebbi Őrzőjét. Mielőtt azonban visszamennénk kékbőrű barátunkért, harcolgassunk egy kicsit ezen a folyosón, mert ez az egyik legjobb hely a tápolásra, egy-egy csata után akár 8000 AP-t is kaphatunk (ne sajnáljuk az időt, minden rendelkezésre álló karaktert tápoljunk fel rendesen). Seymour azonnal harcra kész, amint visszatérünk…



SEYMOUR NATUS ÉS MORTYBODY

Amennyiben megfelelő mértékben tápoltunk az imént, nem lesz sok dolgunk: idézzük meg Bahamutot, majd Shivát, és lőjük el az Overdrive-jukat (persze előtte mindenkivel csináljunk valakit, hogy ne csak Yuna kapjon AP-t). Ha ez nem megy, akkor marad a fáradságos út: folyamatosan támadjuk a lebegő Mortibodyt, "aki" életerőt fog elszívni Seymourtól – így ölhetjük meg lassanként Yuna férjét. Az így okozott sebzés egyre kisebb lesz, sokáig kell kütdenünk. Közvetlenül ne támadjuk Seymourt, mert erős varázslatokkal csap vissza.

HP: Seymour: 36.000 (3500), Mortiboy: 4000 **AP:** 6300 (9450) **Gil:** 3500
Lopható tárgyak: Seymour: 2 db Tetra Elemental/3 db Tetra Elemental
Eldobott tárgyak: Seymour: 2 db Lv. 2 Key Sphere



CALM LANDS

A csata után hőseink elmenekülnek, visszatérnek Macalania-ba, egy kis tisztáson táboroznak le. Miután beszélgettünk társainkkal, menjünk Yuna után – az elágazásnál délre. Tidus megpróbálja lebeszélni Yunát a zarándokút folytatásáról, nem akarja, hogy meghaljon. Yuna már majdnem igent mond, de végül mégsem adja be derekát. Az ezt követő videóban megnézhetjük viszont azt, hogy Tidus és Yuna között miként csattan el az első csók.



Másnap reggel menjünk vissza a táborhelyre, ahol egy kincsesládát lelhetünk, majd menjünk nyugatra, ahol megnézhetünk egy újabb felvételt Auron, Braska és Jecht útjáról. Ezután menjünk keletre, és egy hatalmas síkságon lyukadunk ki. Maechen is erre kolbászol, tőle megtudhatjuk, hogy a Calm Lands akkor alakul ki, amikor az ősi időkben az Idézők legyőzték Sint. Először igyekezzünk észak felé, Rin boltjához (ott, ahol a térkép kijelzi a Save-pontot – egyébként emellett találhatunk egy ládát is). A boltnál felfrissíthetjük készleteinket, és beszélhetünk Lulu és Wakka előző Idézőjével, Zuke-kal. Tőle megtudhatjuk, hogy Mika parancsot adott minden yevonitának, hogy öljenek meg minket – mégpedig azért, mert „megöltük Kinocot". A bolttól délnyugat felé haladva (a kör alakú részen) találkozhatunk Belgemine-nel, ismét párbajoznunk kell vele. Ezúttal Shivát idézi meg, mi vagy Bahamutot, vagy Ifritet válasszuk. Ha győzünk, akkor 30 Power Sphere és az Aeon's Soul lesz a jutalmunk, utóbbival az Aeonok képességeit erősíthetjük meg. A Calm Lands délkeleti sarkában két ládában összesen 15.000 Gil vár ránk, kicsit északabbra pedig a Monster Arena. Itt vásárolhatunk Capture-tulajdonsággal felruházott fegyvert (a három közelharcban legerősebb harcosunknak vegyünk), ezzel elfoghatunk szörnyeket, hogy aztán értékes nyereményekért megküzdhessünk velük (hogy melyik területen milyen szörnyek vannak, azt előző számunkban találod meg egy apró táblázatban). A terület északnyugati sarkában (tényleg a sarokban!) van egy Al Bhed szótár, innen keletre pedig egy hölgy, aki megtanít minket Chocobogolni. Ha az első kihívást teljesítjük, akkor kibérelhetünk tőle egy madarat, ezen mászkálva nem kell félnünk a csatáktól.



Ha mindent bejártunk (Chocoboháton meglátogathatjuk a Remiem templomot is, ám ezzel akár várhatunk is egy kicsit), akkor az északkeleti járaton távozhatunk, amennyiben le tudjuk győzni Seymour „embereit".



DEFENDER X

A hatalmas robotnak nincsenek gyengéi, a varázslatok közepesen sebzik, és tulajdonképpen minden státustámadásra immunis. A megoldás ezért nem bonyolult, egy Armor Break után egyszerűen verjük szét, Yunával meg gyógyítsunk, amikor szükség van rá.

HP: 64.000 (4060) **AP:** 6660 (9990)
Gil: 3500
Lopható tárgyak: 4 db Lunar Curtain
Eldobott tárgyak: Lv. 2 Key Sphere



Itt lemehetünk a híd alá, egy barlangban megszerezhetjük Yojimbot, az első titkos Aeont, a lenti területen keletre pedig a Rusty Sword-öt. Persze nem fontos ezt most megcsinálni, esetleg érdemesebb várni ezzel. Északra mindenesetre elérhetjük Kimahri otthonát, a Gagazet hegyet.

MT. GAGAZET

A Ronsok főnöke, Kelk eleinte nem akar beengedni minket, azonban Yuna meggyőzi: bejárhatjuk a hegyi ösvényeket (ha vásárolni akarunk, akkor ezt az egyik magas Ronsonál tehetjük meg – Holy Waterrel szerelkezzünk fel). Egy buckával később találkozhatunk két ismerőssel, Birannal és Yenkével, akik elkezdik cikizni Kimahrit (sőt, kiderül, hogy Kimahri szarvának a csúcsát Biran vágta le). Nem ússzuk meg harc nélkül, azonban ezúttal Kimahri nem fogad el segítséget tőlünk.

BIRAN ÉS YENKE

Magával a csatával nem lesz gond, tulajdonképpen az lesz a legnehezebb, hogy ne öljük meg túl hamar a két jómadarat (a HP-jük Kimahri HP-jétől függ – mindkettőnek 25%-kal van több, mint neki). Tőlük ugyanis rengeteg Overdrive-ot tanulhatunk meg a Lancet paranccsal. A megtanulható képességek a következőek: Thrust Kick, Self-Destruct, Doom, Mighty Guard (Birantól), illetve Fire Breath, Stone Breath, Aqua Breath, White Wind (Yenkétől). Némelyik képességnél meg kell várnunk, hogy használják, némelyiket viszont azonnal megtanulhatjuk. Ha mindegyiket elsajátítottuk, akkor verjük le őket (ha az egyik meghal, a másik onnantól fogva kétszeres sebzést fog produkálni – erre azért figyeljünk).

HP: Biran: ? (2500), Yenke: ? (2500)
AP: Biran: 4500 (6750), Yenke: 4500 (6750) **Gil:** 3000
Lopható tárgyak: Biran: Lv. 3 Key Sphere/2 db Lv. 3 Key Sphere, Yenke: Lv. 3 Key Sphere/2 db Lv. 3 Key Sphere
Eldobott tárgyak: Return Sphere/Friend Sphere



Biranék elismerik vereségüket, sőt, felajánlják, hogy szobrot készítenek Yunáról, mégpedig kicsit javítva az összképen: tiszteletük jeléül egy hatalmas szarvval is felszerelnék. Miközben mi csatáztunk, Seymour megölt szinte minden Ronsot – menjünk vissza az oszlopok közé, és mentsünk állást, mert egy elég kemény rész jön. Rögtön a második terület elején két láda van (jobbra, illetve balra, a párkányokon), bennük 20.000 Gillel és egy Mega-Potionnel. Ezen a területen a nyugati részen találunk egy Defending Bracert is (délen, egy kis járatban). Nem sokkal később találkozhatunk Wantz-cal, O'aka testvérével, illetve találhatunk két ládát is. A következő sarkon vár minket egy Save-pont, itt mindenképpen mentsünk, mert Seymour ismét támad.

SEYMOUR FLUX ÉS MORTIORCHIS

Ez a harc az egyik legnehezebb lesz, köszönhetően Seymour szemét taktikájának. Azon túl, hogy normál támadása (Cross Cleave) 2000 felett sebzi karaktereinket, sokszor használja a Lance of Atrophy-Full Life kombót. Mivel az előbbi Zombie státusváltozást okoz, az utóbbi azonnal megöli a szerencsétlen karaktert – egy körünk van, hogy egy Holy Waterrel kigyógyítsuk az illetőt. Segíthet, ha elnémítjuk Seymourt, valamint ha Protecttel és Shellel mindenkit megvédünk (a Hastegát remélhetőleg nem kell említeni, ekkorra már illik minden nehezebb csatát ezzel kezdeni). Az Aeonok mindössze egyszer cselekedhetnek, ezért csak Overdrive-állapotban levőket idézzünk. További hasznos varázslat a Bio, ami egész nagyot sebez Seymouron, viszont a Trigger Commandokat ne használjuk, nem sokat érnek.
A Mortiorchis nem sokkal a csata kezdete után elkezd feltöltődni, amennyiben sikerül az erejét összegyűjteni, akkor elereszti Total Annihilation nevű támadását – amennyiben megsebezzük a lényt, a támadás későbbre tolódik. Ha bekövetkezik, azonnal támasszuk fel az elhullottakat, és rohamozzunk.

HP: Seymour: 70.000 (3500), Mortiorchis: 4000 **AP:** 10.000 (15.000)
Gil: 6000
Lopható tárgyak: Seymour: Elixir
Eldobott tárgyak: Seymour: Lv. 4 Key Sphere



Ha legyőztük ellenfelünket, igen szürreális élményben lesz részünk: Tidus elszundít, és egy furcsa álmot lát – Zanarkandba tér vissza, a házában azonban a már többször látott rejtélyes szellem fogadja. Tőle megtudhatjuk, hogy Zanarkand egy Bevelle-lel vívott háborúban bukott el, akkor váltak a lakók szellemmé, azaz fayth-tá, hogy valahogy megőrizzék a régi világot. Az álmok ereje segíti őket ebben, azt is a tudomásunkra hozza a kísértet (vagyis fayth), hogy Tidus is egy álom, nem több...



A most következő terület – Cavern of Darkness – meglehetősen idegesítő, mégpedig azért, mert sokszor kell vízben úszkálnunk, erre viszont csak három karakterünk képes: Tidus, Wakka és Rikku – szereljük fel őket erős fegyverekkel (Stonestrike vagy Darkstrike). Először menjünk a bal oldalon levő vágatba, és ússzunk egészen odáig, amíg meg nem pillantunk egy forgó pajzsot – az ezen levő lyukon kell bedobnunk a labdát, hogy eltaláljuk a középen levő fénygömböt. Ha sikerült, akkor megjelenik egy láda – fosszuk is ki rögtön.
Ússzunk vissza a Save-ponthoz, és induljunk el az újonnan megnyílt úton (ahol eddig egy hatalmas szakadék volt, ott most egy lépcső van). Haladjunk tovább észak felé, a járat végén három fényes foltot fogunk találni. Rikkut vezessük a zöld fénybe, Wakkát a pirosba, Tidust a kékbe, mire megjelenik egy újabb láda. Evickéljünk vissza a Save-ponthoz, majd nézzünk körül – megnyílt pár út, amik segítségével három ládához juthatunk el. Ha mindent összeharácsoltunk, akkor mehetünk tovább észak felé – innen nyílik egy kis leágazás balra, amin keresztül kijuthatunk innen. A következő Save-pontnál mindenképpen mentsünk, nehogy elölről kelljen kezdenünk ezt az unalmas részt! Erre már csak azért is szükség lehet, mert a barlang kijáratánál egy borzasztó méretű lény vár ránk...

SANCTUARY KEEPER

Nem lesz túl nehéz ez az ütközet, köszönhetően annak, hogy Auron – és remélhetőleg ekkorra már mások – különféle Breakjei, illetve a Protect kellő mennyiségű előnyt biztosítanak nekünk. A Keeperre varázsoljunk egy Reflectet is, mert ekkor a néha ellőtt Curagája minket fog gyógyítani. Sajnos az Aeonokat azonnal megöli, csak egyszer cselekedhetünk velük.

HP: 40.000 (6400) **AP:** 11.000 (16.500)
Gil: 6500
Lopható tárgyak: Turbo Ether/2 db Turbo Ether
Eldobott tárgyak: Return Sphere



ZANARKAND

Végre itt vagyunk, megérkeztünk utunk utolsó állomására, Zanarkandba, ahol Yuna saját élete feláldozásával megidézi a Végső Aeont, hogy újabb tízévnyi nyugalmat hozzon Spira világára. (Tidus egyébként megtalálja Yuna búcsúüzenetét egy videokapszulában – érthető, hogy ennek nem örül.)
A Zanarkandba vezető úton korábban már látott lények jönnek ellenünk, de amint beérünk a romok közé, a hatalmas dómba, sokkal erősebb ármádia köszönt ránk, legyünk erre felkészülve (hasznos varázslatok: Hastega, Armor Break, Thundaga). Az út szinte teljesen lineáris, de néhány – egészen pontosan négy – láda miatt megéri kitérőt tenni. Az úton megpillanthatunk néhány szellemet, ne törődjünk velük, csak az utat mutatják a dómba, ahol természetesen egy újabb fejtörő vár ránk.

ZANARKAND DOME, CLOISTER OF TRIALS

Ez a kerengő is tartogat furcsaságokat, itt ugyanis a padlón taposhatunk meg kis fehér pöttyöket, amik Tetris-alakzatokat világítanak ki a



padlón. Mindig láthatjuk a monitoron, hogy milyen ábrákat kell aktiválni, a titok az egészben az, hogy ezeket hiba nélkül kell bekapcsolnunk, különben kezdhetjük az egészet elölről. A könynyebbség kedvéért közöljük a koordinátákat, az első terem egy 7x10-es (x:y) négyszög, a második egy 16x17-es négyszög – talán egyszerűbb, ha felrajzoljátok az egészet egy matekfüzet utolsó lapjára.

1 – Lépjünk rá a zöld négyzetre, amivel bekapcsoljuk az egész masinériát – az első feladat, a bekapcsolandó alakzatok képe megjelenik a hátsó falon egy monitoron
2 – Lépjünk rá a következő koordinátájú pöttyökre: (2; 3), (4; 10), (6; 7), (7; 5), (7; 9)
3 – Egy ajtó felnyílik, és hat kis piedesztál jelenik meg a szobában – a bal fölsőt nyomjuk vissza a falba, majd menjünk be a nagyobb terembe
4 – Kapcsoljuk be a monitort; először megnézhetjük az összes pötty hatását, majd megjelenik az első feladat
5 – Tapossuk meg a következő pöttyöket: (1; 5), (4; 9), (6; 3), (7; 1), (11; 3), (14; 12)
6 – Az első teremben nyomjuk be a falba a bal alsó piedesztált, jön az új feladat a nagy teremben
7 – A következő foltokat kapcsoljuk be: (1;15), (6; 6), (6;16), (7;1), (8;17), (11; 3), (16;2)
8 – A jobb felső piedesztált nyomjuk be az első szobában, majd aktiváljuk ezeket a másodikban: (4; 9), (6; 3), (6; 16), (7;1), (11;-3), (14; 5), (14; 17), (15; 14), (16; 2)
9 – Következik a negyedik aktiválandó minta (jobb alsó piedesztál) a nagy teremben: (1;5), (7;1), (8;17), (11; 3), (14; 5), (15;14), (16; 2)
10 – Vegyük ki a gömböt a monitortól balra levő lyukból, és menjünk vissza az első szobába
11 – Helyezzük el a gömböt a bal oldali piedesztálba, és menjünk vissza a nagyobb terembe
12 – Vegyük ki a gömböt (Besaid Sphere) a monitortól jobbra levő lyukból, és menjünk vissza az első szobába
13 – Helyezzük el a gömböt a jobb oldali piedesztálban, mire több dolog is történik: megjelenik egy Save-pont az első szobában, a nagy teremben levő lyuk pedig átalakul liftté



Amint beszállnánk a liftbe, nekünk esik a terület őre, aki a képességeinket teszteli – csak a legkiválóbbak idézhetik meg a Végső Aeont...

SPECTRAL KEEPER

Ez meglehetősen furcsa ütközet lesz, a szokásos harcmező helyett ugyanis karaktereinket hat lebegő platform között mozgathatjuk (a Trigger Commandokkal). Az egyes hősök között mindig legyen egy üres mező, hogy a Keeper ne tudjon egy támadással többet megsebezni! Amikor egy furcsa jel jelenik meg a karakterek talpa alatt, akkor menjünk onnan, mert a Glyph Mine nemsokára felrobban. Érdemes bekészíteni Berserk státusváltozástól védő páncélokat, mert sűrűn lesz rájuk szükség. Aeonokat nem érdemes megidézni, egyrészt, mert hamar elpusztulnak, másrészt a következő csatában nagy szükség lesz az Overdrive-jaikra – ne pocsékoljuk el ezeket (ha esetleg mégis, akkor csata után menjünk fel a felszínre, és töltsük fel őket újra).

HP: 52.000 (8000) **AP:** 12.000 (18.000)
Gil: 7000
Lopható tárgyak: Ether/Turbo Ether
Eldobott tárgyak: Lv. 4 Key Sphere



Miután legyőztük az őrt, menjünk le a lifttel Zanarkand mélyére, hogy végre megszerezhessük a Végső Aeont. Ezzel mindössze az a galiba, hogy ebben a templomban Yuna nem találja meg a fayth-et, csak a szobrokat. A helyzetet megvilágítja a hallomásból már ismerős Yunalesca, aki megjelenik, és elmagyarázza, hogy itt az Idézőnek kell kiválasztania egyet Őrzői közül, és annak kell fayth-tá válnia (anno ő a saját férjét, Zaont választotta ki). Megtudjuk azt is, hogy amikor Braskáék jártak erre, Jecth lett a kiválasztott. Yunalesca szövege egyre jobban hasonlít a yevonitákéhoz, elkezdi fejtegetni, hogy a halál az tulajdonképpen a megváltás, Sin pedig valójában megmenti Spirát. Hamar kiböki, hogy az Aeonná vált Őrző, miután legyőzte Sint, átveszi annak a helyét – ezért tér vissza mindig a hatalmas szörnyeteg – ez egy örök körforgás. Amikor Yuna rákérdez, azt is elárulja, hogy a yevonita vallás csak egy kitaláció, hogy az emberek ne lázadozzanak, hogy legyen mindig előttük egy halvány reménysugár. Most a kis kompániának el kell döntenie, hogy mit tegyenek: megidézzék a Végső Aeont, és ezzel tízévnyi nyugalmat hozzanak Spirára, vagy rúgják fel a szabályokat, és próbálkozzanak meg Sin végleges eltörlésével. Természetesen – jó hősökhöz illően – mindenki az utóbbira szavaz, leszámítva természetesen Yunalescát, aki őrültnek nevez minket – és persze azonnal nekünk támad.



YUNALSCA

Ennek a harcnak három fázisa lesz, Yunalesca ugyanis kétszer alakot vált, az azonban az egész csatára érvényes, hogy a státusváltozások ellen minél inkább védjük be karaktereinket (Sleep, Darkness, Silence, Zombie, Death); erre a legjobb módszer, ha felöltünk egy olyan páncélt, amiben van Auto-Med képesség.
Az első forma 24.000 HP-vel rendelkezik, és nem túl erős. A fizikai támadásokra Darknesszel, a varázslatokra Silnence-szel, minden másra (pl. lopásra) Sleeppel reagál. Ha levertük, akkor Yunalesca átalakul, most már 48.000 HP-ja van. Emellett új taktikával rendelkezik: Hellbiter támadása Zombie státusváltozást okoz, ezt pedig gyógyító varázslatok követik. Két lehetőségünk van – vagy lecseréljük a zombivá vált karaktereket, vagy Holy Waterrel kigyógyítjuk őket. Az optimális hatás érdekében Auront, Lulut és Yunát hagyjuk zombiként vergődni, cseréljük le őket, a többiek pedig verjék le ezt a formát (ha kell, Rikku gyógyítson).
Amint Yunalesca felveszi végső alakját (60.000 HP-ja lesz most), azonnal cseréljük be a Zombie-val ellátott karaktereket, mert Yunalesca sűrűn használja Mega-Death támadását, ami azonnali halált okoz mindenkinek; persze az amúgy is zombi karakterekre ez nem hat (esetleg a Deathproof páncél is segíthet). Auron támadjon, Lulu Blizzagát varázsoljon, Yuna pedig idézze meg az Aeonokat, süsse el azok Overdrive-ját (ha egy karakter a Zombie státusváltozás mellé Regen varázslatot kap, akkor azt Dispellel szedjük le róla).

HP: 132.000 (10.000)
AP: 14.000 (21.000) **Gil:** 9000
Lopható tárgyak: Mega-Potion/Farplane Wind
Eldobott tárgyak: Lv. 3 Key Sphere

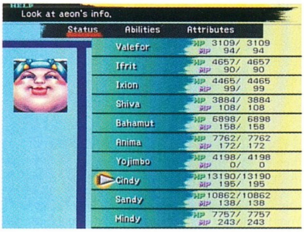


Harc után Yunalesca még megszór minket átkaival, és hadovál valamit egy Yu Yevon nevű figuráról, aki majd csinál új Sint, ha mégis sikerülne elpusztítani... Kiderül továbbá még egy dolog, amit alighanem már mindenki sejtett: Auron is halott, csak nem volt elbocsátva – őt még Yunalesca ölte meg.

Zanarkandból kifelé haladva (szedjük fel a Sun Sigilt onnan, ahol Yunalescával harcoltunk) összefutunk Sinnel, érdekes módon azonban Tidus meg tudja kérni arra, hogy térjen vissza egy későbbi időpontban, hogy ne most rendezzék el ezt a csatát. Sin el, Cid megjelenik a színen, és felvesz minket a repülőjére.

AIRSHIP

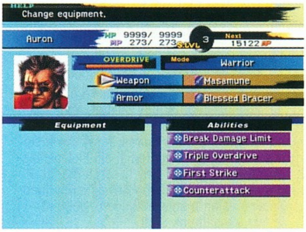
Beszéljünk mindenkivel (Yunával is), majd miután Kimahri tanácsára úgy dönt a brancs, hogy ideje lenne kifaggatni Mikát, beszéljünk Ciddel – miénk a hajó irányítása. A List paranccsal a már



felfedezett helyekre térhetünk vissza (a hajóba a Save-pontoknál teleportálhatunk fel), az Inputnál a megfejtett Al-Bhed jelszavakat írhatjuk be, a Searchnél pedig rejtett helyszínek után kutakodhatunk (a jelszavakat, illetve a koordinátákat előző számunkban találhatod meg).

Ha egyszerűen végig akarjuk játszani a játékot, akkor irány a villogó Highbridge felirat (ugorhatsz a következő fejezetre), azonban ha fel szeretnéd fedezni a teljes játékot (valamint ha nem akarsz szívni az erős főszörnyekkel), akkor mindenképpen azt ajánlom, hogy itt mentsd el az állást, és szánj rá pár órácskát a tápolásra (részletek természetesen előző számunkban).

1 – Kutassuk fel a három rejtett Aeont – Yojimbot, Animát és a Magus Sisterst
2 – Próbálkozzunk a minijátékokkal, melyek a következők: villámhárítás a Thunder Plainsen; lepkefogás a Macalania Woodsban, Chocoboidomítás a Calm Landsen, a Cactuar-falu meglelése a Sanubia Desertben
3 – Szedjük össze a titkos helyszíneken levő tárgyakat, valamint az esetleg hátrahagyott Al-Bhed szótárakat
4 – Próbáljunk meg minden helyszínen minden szörnyből tizet elkapni az arénamesternek – a jutalmak irdatlanok
5 – Szedjük össze a videogömböket, amelyek Auronnak adnak új Overdrive-okat
6 – Szerezzük meg minden karakter legendás fegyverét, illetve a hozzávaló Crestet. A Sigilek megszerzése már nehezebb dió lesz, Kimahriét és Luluét nem voltam képes összekaparni, ezek embertelenül nehezek, de a többi egy kis próbálkozás után menni fog
7 – A végső megmérettetés az Omega Ruins, a két Weapon legyőzése, és persze rengeteg tápolás – itt egy-egy csata után akár 40-50.000 AP-t is kaphatunk
8 – Amennyiben nem sikerült megszerezni valakinek a legendás fegyverét, úgy csináljunk neki valami combosat. Harcosoknál a következő képességeket erőltessük: Break Damage Limit, Double/Triple AP, Strength +20%, Evade Counter. Varázslóknál a következők a legjobbak: Magic +20%, One MP Cost, Double/Triple AP, First Strike.
9 – A páncélokat se hanyagoljuk, a harcosoknak a következőkre lesz szüksége: Auto-Haste, Auto-Phoenix, Break HP Limit, HP +30%, Varázslóknál használjuk a MP +30%, a Break MP Limit, a Defense +20%, HP +20% képességeket



10 – Ha szükségünk van a No Encounters képességre, akkor a következő szörnyek leverésekor kaphatunk bizonyos eséllyel ilyen felszerelést: Wraith, Ghost, Demonolith (az Omega Ruinsban és Sinben találkozhatunk velük). Ha hármas vagy négyes szintű Key Sphere-ekre van szükségünk, akkor szintén az Omega Ruinsban kell kutakodnunk, ott is a teleport utáni részen (ahol a kis „szigetek" vannak)

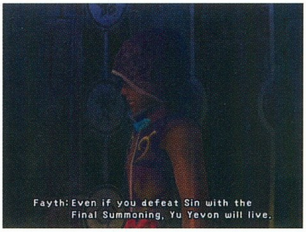
11 – A végjáték főellenfeleinek nehézsége attól függ, hogy karaktereink mennyire fejlettek; ideális esetben a három fő harcosunk (Tidus-Wakka-Auron) már 9999 HP-vel rendelkezik, és mindig tízezer felett sebeznek, míg varázstudóink (Lulu, Yuna) ismerik az összes varázslatot, tovább rendelkezünk az összes Aeonnal – megéri belefeccölni az időt, mert sok gondunk lehet ezek nélkül...

HIGHBRIDGE

Miután kimulattuk magunkat, menjünk vissza Bevelle-be, és keressük meg Mikát – szerencsére az őrökkel nem kell megküzdenünk. Mika természetesen nem örül a hírnek, miszerint kinyuvasztottuk Yunalescát, és így elveszítettük az esélyt Sin elpusztítására – szerinte ugyanis Sin a már említett Yu Yevon páncélja, és azon csak a Végső Aeon bírt volna áthatolni.



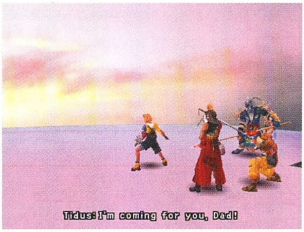
Kétségbe esni azért nem kell, mert megjelenik régi haverunk, a szellemfiúcska (aki igazából fayth, abszolút igazából pedig egy egykori zanarkandi lakos), és elmondja: jól döntöttünk, amikor nem idéztük meg a Végső Aeont. Ez a bizonyos Yu Yevon egykor ugyanis Idéző volt, és amikor Sin elpusztul a Végső Aeon támadása alatt, akkor ő abból készít új szörnyet. Erre már csak azért is szüksége van, mert ő Sinben él – ezért nem elég lenyomni az idomtalan behemótot, Yu Yevont is hidegre kell tennünk. Tesz még egy célzást, amit csak Tidus ért meg: amikor Yu Yevon elpusztul, akkor a faythek föl fognak ébredni – és ezzel megszűnik az álmuk.



Kis csapatunk agytrösztjei (Wakka és Rikku) korábban előálltak már egy ötlettel, amit már meg is tudunk valósítani: a Fayth Himnuszt kell énekelnie mindenkinek Spirán, hogy Sin meggyengüljön. A hajó megafonjai el is kezdenek bömbölni, és a gyűlölt lény is tartja magát a tervhez, előbújik rejtekéből. A meglátogatható területek listáján megjelenik egy új célpont – ideje meglátogatnunk Sint!

SIN

Menjünk fel a hajó tetejére, ahol neki is kezdhetünk Sin ütlegelésének.



LEFT FIN ÉS RIGHT SIN

Ez tulajdonképpen két különálló csata, de mivel Sin két „hónalja" teljesen egyforma képességekkel bír, egy kalap alá vesszük őket. Cidet vegyük rá, hogy menjünk közel az ellenfelekhez (Trigger Command). Ha erősek vagyunk (lásd a feljebb levő kritériumokat), akkor egyszerűen daráljuk le őket, ha ez túl nagy falat lenne, akkor idézzük meg a Magus Sisterst, és tegyünk velük rendet (ekkorra már sima támadásaik is 30.000 felett sebeznek – csak persze nem könnyű rávenni őket, hogy azt csinálják, amit mondunk nekik). Ha nincs meg ez a rejtett Aeon, akkor tovább fog tartani a csata, a következőket erőltessük: Flare, Holy, Ultima, Armor Break, no meg a közelharci támadások.

HP: Left Fin: 65.000 (10.00), Right Fin: 65.000 (10.000) **AP:** Left Fin: 17.000 (25.500), Right Fin: 16.000 (24.000)
Gil: 20.000
Lopható tárgyak: Left Fin: Mega-Potion/Supreme Gem, Right Fin: X-Potion/Shining Gem
Eldobott tárgyak: Left Fin: HP Sphere, Right Fin: Lv. 3 Key Sphere



A csata után hőseink nem bírnak magukkal, és Cid hajójáról nekiugranak Sinnek



SIN ÉS SINSPAWN GENAIS

Ha sokat edzettünk, akkor a taktika itt sem bonyolult: két csapással verjük le a Genaist, aztán valaki nyomjon el egy Armor Break-et Sinre, és folytassuk ezt a taktikát. Amennyiben nem töltöttünk el ennyi időt karaktereink fejlesztgetésével, a harc tovább fog tartani, de így sem kell félnünk. Először Genaistól kell megszabadulnunk, mert nem engedi, hogy mágiával sebezzük Sint – varázsoljunk rá egy Slow-t és egy Reflectet (előszeretettel gyógyítja magát), aztán adjunk neki vitézeinkkel. Ha elhullott, akkor jöhet a főnök, lőjünk rá Ultima-, Flare- vagy Holy-varázslatokat, ha van, akkor Doublecast-tal. További segítséget jelent, ha valaki – Rikkunak van rá a legnagyobb sansza – ismeri a Copycat képességet, ezzel másoljuk le a Holy varázslatot. Ha valakit megmérgez a szörny, Rikku használjon el egy Al Bhed Potiont.

HP: Sin: 36.000 (3000), Sinspawn Genais: 20.000 (2000)
AP: Sin: 18.000 (27.000), Sinspawn Genais: 1800 (2700)
Gil: 20.000
Lopható tárgyak: Sin: 2 db Stamina Spring/4 db Stamina Spring, Sinspawn Genais: Star Curtain/Shining Gem
Eldobott tárgyak: Sin: MP Sphere, Sinspawn Genais: Return Sphere

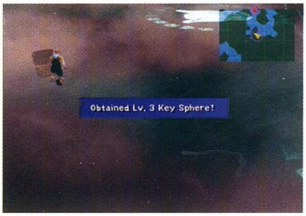
Úgy látszik komoly sebet okoztunk Sinnek, ugyanis lezuhan – szerencsére nem Bevelle központjába. Ezúttal menthetünk is, ezt használjuk ki, mert a következő csata már nehezebb lesz.

OVERDRIVE SIN

Ez nem lesz olyan könnyű, mint az előző küzdelmek, ugyanis Sin pár kör után ellövi Overdrive-ját, ami nem sebzést okoz, hanem Game Overt; jó lesz sietni. Ha nálunk van a Magus Sisters Aeon, akkor lőjük el az ő Overdrive-jukat, optimális esetben már ettől megfekszik Sin (de a következő támadásuktól mindenképpen). A kevéssé tápos csapatoknál az Aeon-Overdrive „blitzkrieg" szintén hatásos lehet, a rohamot követően pedig a következő varázslatokat és képességeket használjuk: Hastega, Armor Break, Mental Break, Quick Attack, Holy, Ultima és Flare (utóbbiak lehetőség szerint duplázva, majd lemásolva). Ha minden kötél szakad, akkor Rikku megdobálhatja pénzzel (Spare Change), 100.000 Gil sebez rajta 9999-et.

HP: 140.000 (10.000)
AP: 20.000 (30.000) **Gil:** 12.000
Lopható tárgyak: Ether/Supreme Gem
Eldobott tárgyak: Lv. 3 Key Sphere





Miután legyőztük Sint (ne feledjük, valójában „ő" csak egy páncél volt, az igazi csínytevő Yu Yevon), leszállhatunk rá, és felderíthetjük, hogy mit rejt a teste. Az első helyszínen óriási köd van, ráadásul térképet sem kapunk. Ha az előző csatában ellőttünk valamelyik Aeon (vagy karakter) Overdrive-ját, akkor azt töltsük vissza. Vigyázzunk az itteni szörnyekre, a Behemoth King halála után Meteort varázsol, ami mindenkibe 5-6000 körül sebez, nehogy ebbe haljon bele a csapat... Ezen a területen öt láda van elrejtve. Amikor elérünk a lépcsőhöz, mindenképpen mentsünk, mert egy újabb csata következik!

SEYMOUR OMNIS ÉS MORTIPHASM

Táposoknak: egy Armor Break után Magus Sisters Overdrive-ja eltörli Seymourt. Ha ennyire nem vagyunk felkészülve, akkor figyeljük meg a négy Mortiphasmet (a kis köröket a háttérben), ezek jelzik, hogy Seymour éppen melyik elementálhoz tartozik – természetesen ez ellen védjük be magunkat a Nulvarázslatokkal, és támadjuk az ellentétes szférával. Amikor Seymour megtámadja a Mortiphasmokat, nekünk kell leállítani őket, hogy mindegyik ugyanazt a színt mutassa – ekkor lehet újra támadni a főpapot. Seymour egyébként szinte azonnal megsemmisíti az Aeonokat, ezért csak Overdrive-okat használjunk velük.

HP: 80.000 (15.000)
AP: 24.000 (36.000) **Gil:** 12.000
Lopható tárgyak: Shining Gem/Supreme Gem
Eldobott tárgyak: Lv. 3 Key Sphere/2 db Lv. 3 Key Sphere



Miután Seymour végleg távozott Spiráról – Yuna végre elbocsátja – mehetünk tovább; egy furcsa romvárosba érkezünk. Itt nyolc ládát szedhetünk föl, melyekért a következő dolgokat kell tennünk:

1 – Rögtön a helyszín elején, a falon (jobbra) van egy rúna, érintsük meg, majd végezzünk 30 szörnnyel. Ezután kinyílik az egymást követő három ajtó, és felmarhatjuk a kincset
2 – Kicsivel később találunk egy varázsjelet, erre lépjünk rá, a lift visz a ládához
3 – Innen balra meglökhetünk egy laza faldarabot, amit ledől, és hidat alkot a ládához
4 – Menjünk északra, majd a nagyobb teremben keressük meg a kis folyosót, ami nyugatra vezet
5 – Ettől jobbra egy rámpán mehetünk le, itt van a negyedik láda
6 – Emellett a láda mellett van egy újabb liftként működő rúna a földön, feljuthatunk a hatodik és a hetedik ládához
7 – Menjünk tovább észak felé, menjünk át a következő képernyőre, és a Save-ponttól menjünk tovább jobbra – itt mászhatunk le a ládáért



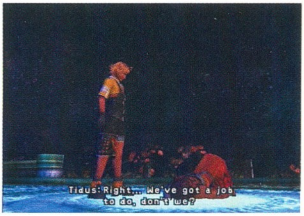
Ha megvan minden kincs, akkor menjünk vissza a Save-ponthoz, és mentsünk. Ez az utolsó ilyen lehetőségünk, következik a végső csata. Ha még bármit akarunk kezdeni a játékban, akkor itt mehetünk vissza a hajóra. Készítsük be mindenkinek a legjobb fegyvereket, páncélokat, és vegyünk egy nagy levegőt.
Induljunk el észak felé, és menjünk be az összedőlt épületbe. Itt fura élményben lesz részünk: kis jégcsapok nőnek ki a földből, és ha eltalálnak minket, akkor részünk lesz egy csatában. Az lesz a célunk, hogy összeszedjünk tíz kis kristályt, amelyek véletlenszerű helyeken jelennek meg, és csak egy rövid ideig láthatóak – ha megérintjük őket egy tárggyal leszünk gazdagabbak. Amint megvan a tíz tárgy, elteleportálódunk – Jecht vár itt minket. Nagyon barátságos, megérti, hogy le akarjuk győzni, sőt, ő is nyugalmat akar végre – azonban Yu Yevon már kezdi fölötte átvenni az irányítást, így nem hagyja magát könnyedén legyőzni.

BRASKA'S FINAL AEON

A jó kis metál zene megfelelő aláfestést ad a harcnak, bátran lehet léggitározni. Jecht első formájának 60.000 HP-je van, ráadásul a két lebegő pagoda folyamatosan gyógyítja (ha leszedjük ezeket, pár kör múlva magukhoz térnek). A Magus Sisters itt is csodákat tesz, de ha nincs nálunk, akkor használjunk ellene Zombie Attackot, Armor Breaket, dupla Ultimát, és nemsokára átváltozik a második formájába – most 120.000 HP-je lesz, valamint egy bazi nagy kardja, amivel mindenkit egyszerre sebez. Amikor kell, Megalixirrel gyógyítsuk magunkat, és próbáljuk meg minél gyorsabban lezúzni. Amikor közeledik az Overdrive-állapothoz, Tidus-szal használjuk a Trigger Commandot, ezzel kicsit elodázzuk a támadást.

HP: 180.000 **AP:** 0 **Gil:** 0
Lopható tárgyak: Turbo Ether
Eldobott tárgyak: –





Miután végeztünk Jechttel, Tidus végre megbocsát neki, helyreáll a családi béke – igaz, Jecht meg is hal. Persze Yu Yevon még mindig ott van a környéken, ott repked körülöttünk. Az lesz a feladatunk, hogy elpusztítsunk minden Aeont, nehogy Yu Yevon felhasználhassa őket, és egy újabb Sint kovácsoljon a faythek erejéből. Egymás után idézzük meg a lényeinket, és csapjuk le őket – semmi gondot nem fognak okozni. Miután ez megvolt, maga a főgonosz esik nekünk.

YU YEVON

Ezt a csatát semmiféleképpen nem lehet elveszíteni, mert karaktereinken végtelen mennyiségű Auto-Life-van, amint meghalnának, azonnal újjáélednek. Üssük le a pagodákat, majd végezzünk Yu Yevonnal. Varázsolhatunk rá Demi-t, Reflectet (így mi kapjuk a Curagát), Kimahri Overdrive-ját, a Doomot; változtassuk zombivá, és öljük le pár Phoenix Down-nal vagy Life varázslattal. Szinte mindegy, hogy mit csinálunk, pár kör, és elhullik szegény (minden körben elő egy Gravija támadást, amivel 9999-et sebez saját magán).

HP: 99.999 **AP:** 0 **Gil:** 0
Lopható tárgyak: –
Eldobott tárgyak: –



Megvolt a végső ellenfél, mégsem lehetünk maradéktalanul boldogok: Yuna végső elbocsátása ugyanis nem csak Yu Yevont, Sint és a faytheket tünteti el Spira világáról, de Auront és Tidust is... Valahogy olyan hangulata van a Final Fantasy X végének, mint amit a Gyűrűk Ura elolvasása után érezhettünk: győztek a jók, azonban a világ mégis szegényebb lett, visszafordíthatatlanul megváltozott – ott a tündék hajóztak el, beköszöntött a negyedkor, itt pedig az Idézők, az Aeonok, és egyáltalán, az emberek egész eddig élete tűnik el. Persze, ahogy Yuna is mondta: újjá kell építeni a világot!

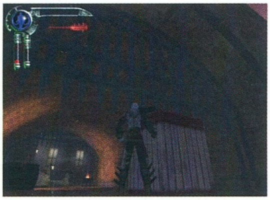


LEGACY OF KAIN BLOOD OMEN 2 TIPPEK

Íme egy rövidke tippcsokor a Blood Omen 2-höz. Szó szerint nagyon rövidke, de minthogy leginkább csak a főellenségek izzasztják le a játékost, talán ez is épp elég. Általánosságban mindössze annyit a játékról, hogy többnyire nem muszáj minden ellenfelet megölni, jóllehet vannak olyan kapuk, amik csak azután nyílnak meg, hogy teljesen megtisztítottuk az adott helyszínt. Ugyanakkor aki úgy látja jónak, az akár a civileket is legyilkolhatja – az erőnlét feljavítására ugyanis az ő vérük is megfelel.

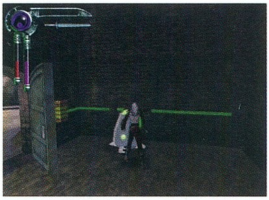
1. FEJEZET – THE SLUMS

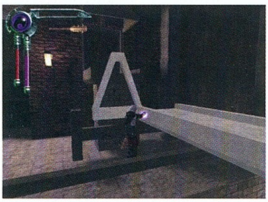
Az első helyszín a tanulópálya, így ehhez igazán nem szükséges kommentár. Legfeljebb arra hívnánk fel a figyelmet, hogy a tologatható ládákkal esetenként kiékelhetjük a kapukat is.



3. FEJEZET – THE LOWER CITY

A játék során nem csak ládákat, hanem bizonyos energiaforrásokat is tologathatunk. A feladat itt (és a későbbiekben is) az, hogy a lemerült glyph elemet lecseréljük egy jóra. Szintén először, de nem utoljára fordul elő, hogy egy kapu nyitásához jelszót kérnek tőlünk: keressük fel az újságost az utcán. A tologatható (vízszintes) csúszdán toljuk át a ládát a liftre, majd vigyük az útból, mert a felemelt ládával az alatta lévő talajrészt kell betörni. Hasonló padlóáttörős rész még lesz néhány a játékban.





2. FEJEZET – THE DEN

Amikor ezen a pályán gőzkicsapódásokat tudunk ide-oda állítani két ajtó között (egy létra közelében), látszólag sehogyan sem jön össze a szabad út. Azonban megfigyelhetjük, hogy az egyik ajtó csak egy idő után zárul vissza...



Faustus

Az első főellenség Faustus, aki valaha Kain hadseregében szolgált – de a vámpírok bukásakor áruló lett. Tőle vehetjük el a távolugrás tudományát.

Az összecsapás három „menetből" áll. Az első harmadban az a legfontosabb, hogy használjuk a fury speckót. Magyarul folyamatosan védekezve töltsük fel a düh kijelzőjét, majd sújtsunk le minden mérgünkkel. Ha egyfolytában védekezünk, Faustus ütéseinek a legtöbbje – legyen bármilyen erős is, azaz bármennyire is sárgán izzon – nem sebez meg minket. Csak arra kell figyelni, hogy a pirosan felizzó, védhetetlen támadása elől elugorjunk.

Még alig veszünk le a jómadár energiájából, amikor egy nagyobb terembe menekül, körben négy kazánnal, s azok tetejéről gránátokat kezd hajigálni. Itt a megoldás az, hogy meg lehet nyitni a kazánok csapjait, mire a tetejükön lángok csapnak ki. Igen ám, de Faustus szemtelen módon mindig elugrik az utolsó pillanatban. Sebaj: vessünk egy pillantást a talaj feletti ködgomolyagokra, amelyek mintegy folyosókat alkotnak. A lehető legtávolabb Faustustól váljunk kámforrá (vagyis használjuk a mist képességet), s így ellenfelünk nem veszi észre, amikor megnyitjuk alatta a csapot.



A harmadik „felvonásban" Faustus a tetőgerendákon kezd rohangálni, s onnan ugrik le egy-egy védhetetlen támadással. Amenynyiben folyamatosan mozgunk, mindig elvéti a támadást. Mi több: orra esik, s ameddig feltápászkodik, addig megcsapkodhatjuk.





4. FEJEZET – THE UPPER CITY

A négy egymás mellett lévő medencénél a tologatható kővel a kertkaput kell kitámasztani, mivel annak a kapcsolója (amikor lezárja a kaput) egyben nyitja a továbbvezető utat.



Marcus

Marcus szintén régi ismerőse Kainnak, valaha megpróbálta őt beszervezni a hadseregébe, de az megtagadta a szolgálatot, mire Kain megölte. Vagy legalábbis így gondolta hősünk, de Marcus szemlátomást él és virul, ráadásul a sarafan szolgálatába szegődött. Ellenfelünk képes az emberek akaratát uralni, s így nem hagyja megszólalni a helyi püspököt, akitől pedig fontos információkra lenne szüksége Kainnak.

Ez a küzdelem a katedrálison belül játszódik. Marcus eleinte teljesen láthatatlan, ezért lehetetlen megtámadni. A hallása viszont nagyon érzékeny, úgyhogy ha megszólaltatjuk a harangokat – erre való a teremben lévő két kapcsoló – a fejét fogva lebénul pár másodpercig, s olyankor megcsapkodhatjuk.

Marcus egy idő után beleun ebbe a játékba, s elővarázsol néhány agykontrollált katonát, akik elvágják a harangok köteleit, melyek így lejjebb ereszkednek. Ezek után a balkonon folytatódik a harc. A katonákkal felesleges bíbelődni, mert úgyis újratermelődnek. Illetve csak akkor foglalkozzunk velük, amikor Marcus ismét az eltűnős taktikával kezd élni. Ekkor ugyanis megragadva a grabancukat nekihajíthatjuk őket a harangoknak, ami a már ismert hatást gyakorolja az ellenfelünkre. Ha épp nincs a közelben katona, mi magunk is nekiugorhatunk a harangoknak, de aztán igyekezni kell vissza, fel a balkonra.



Legyőzve Marcust megkapjuk a „charm" képességet, amivel ezután átvehetjük a hétköznapi halandók irányítását.



5. FEJEZET – THE SARAFAN KEEP

A csatornában, ahol egy nagy medencébe folyik be a szennyvíz, le kell ereszteni a vizet, s az oldalsó csatornán kell továbbhaladni. Ehhez három kapcsolót kell átállítani a magasban lévő platformokon: egyhez létra vezet fel, ahonnan átugorhatunk a következőhöz, a harmadiknál pedig az újonnan szerzett babonázást kell használni, hiszen a kapcsoló közelében ólálkodik egy csatornamunkás.

Utána a díszes teremben megint csak az „agykontrollal", illetve a balkonon lévő szolga segítségével kell eltüntetnünk az erőteret. Nem sokkal ezután egy vénasszony gyilkosságra bérel fel minket: amíg ki nem nyírjuk a kék ruhás nemes embert, addig nem kapcsolja ki előttünk az erőteret. Umah börtönénél látszólag nem tudjuk kikapcsolni a glyph falat, mert a kinti kapcsolóval vagy a cella, vagy az épület bejárata mindig védve lesz. Viszont létezik egy titkos bejárat: csak húzzuk el a sarokból a szobrot…





6. FEJEZET – THE INDUSTRIAL QUARTER

Az ipari komplexumban két tökkelütött őr ad remek tippet, akik felrobbantják önmagukat. A munkásokat megszállva később kamatoztathatjuk ezt a tapasztalatot, s öngyilkos merénylőként utat robbanthatunk, ha más megoldás nincs.



Sebastian

Sebastian egy azok közül, akik aláásták Kain birodalmát, s akik elárulták őt. Kain a Nexus követ szeretné megszerezni tőle, ugyanis ezzel a varázslatos kővel tudta semlegesíteni a Sarafan Lord a Soul Reaver erejét – most Kainnak ugyanabból a célból van rá szüksége.

Ez talán a legszemetebb főellenség – már amennyiben saját kútfőből próbáljuk megtalálni a gyenge pontját. Egy kör alakú teremben játszódik a csata, melynek külső részéből folyamatosan gőzök csapnak ki. A küzdelem első fázisában maradjunk a terem közepén, s a Faustusnál bevált taktikával használjuk a fury csapást. Amikor feltápászkodik, mindig egy védhetetlen támadással indít: erre tehát figyeljünk. (Egy programhiba folytán az is megeshet, hogy amennyiben halálozás után nem mozdulunk, akkor Sebastian sem mozdul, s így a gőz végül elvégzi a munkánkat – már legalábbis az első menetre eső részt.)



A második fázisban Sebastian elkezd rohanni körbe-körbe a terem falán, s miközben a középső résznél elektromos nyalábok jelennek meg, a kicsapódó gőz az ellentétes irányba köröz. A nyalábok miatt kénytelenek vagyunk a külső peremre húzódni, ahol kövessük a gőzt: így nem sebesülünk. (A gőz amúgy nem sokat árt, úgyhogy abból nincs tragédia, ha véletlenül egy pillanatra belemegyünk.) A lényeg az, hogy egy idő után Sebastian megpróbál ránk ugrani. Amikor megáll a terem falán, azonnal igyekezzünk a sugárnyaláb túloldalára: így az idióta a saját csapdájába esik.



A harmadik fázis talán a legérdekesebb: ekkor Sebastian úgy dönt, hogy inkább megsemmisíti a követ, mintsem hogy hagyja elvenni. Utasítja az irányítóterem gépkezelőjét, hogy emelje fel a középső platformot, emelvényt képezve ezzel a kőhöz. Ha ezek után megpróbáljuk megtámadni Sebastiant, felugrik a platformra, és súlyos csapásokat mér a kőre. Ezért az üldözése helyett inkább másszunk fel az emelvényre. A követ egyelőre nem lehet a foglalatból kivenni, viszont mi is utasíthatjuk a gépkezelőt valamire: átvéve az irányítását gázosítsuk el az alsó szakaszt. Sebastian így kénytelen felugrani hozzánk, s negyedik fázisként végül szemtől szembe megküzdhetünk vele – továbbra is a jól bevált módszerrel, a fury támadást használva. Avagy megpróbálhatjuk nyakon ragadni, és bedobni a gázba. Sebastiantól végül a berserk támadást zsákmányolhatjuk, mely őrjöngést csak a legkeményebb ellenfelek képesek túlélni.

7. FEJEZET – THE CANYONS

A kanyonban egy tolvaj leomlasztja a hidat, de az ugrásunkkal ez nem jelent problémát. A gyártelep még érdekesebb helyszín. Két darut is irányíthatunk, ezek közül az elsővel egy követ kell pakolni a futószalagra, s át kell utaztatni keresztül egy épületen, de úgy, hogy a túloldalról indítjuk be a szalagot. Utóbbi kitétel azért fontos, mert a túloldalt egy zúzdán megy keresztül a szalag, márpedig a kőre egészben van szükség. A folyamatosan járó darálót csak ideiglenesen lehet kikapcsolni – erre való az időzített kapcsoló. Ha a kő épségben megérkezik a futószalag végéhez, a másik daruval rá kell pottyantani a robbanóanyagra, és ezzel meg is van a tovább vezető út. Nem sokkal később még több időzített kapcsolóval kell machinálni. A romos ház tetejétől átugorhatunk az azzal szemköztihez, aminek az aljában egy hibás energiaforrás van egy rab cellájában. A rab segítségével csupán egy rövid impulzust indíthatunk el, s ezért az időzített kapcsolókkal azt úgy kell irányítani, hogy sikeresen megérkezzen az utunkat elzáró erőtér kapcsolójához. Ezek után érkezünk meg a boszorkányhoz, akitől megkapjuk a telekinézist, mely adottsággal bizonyos (zölden világító) kapcsolókat tudunk működtetni.



9. FEJEZET – THE DEVICE

Az idegenek, vagyis a hyldenek által épített gép belsejében bizonyos csápok (amelyek mozognak) odacsaphatnak nekünk: ezeket tehát kerüljük. A kék ruhás hyldenek könnyű ellenfelek: nincs halálos támadásuk, úgyhogy csak türelem kérdése, és elhamvaszthatjuk őket – a fegyveres katonák ellenben már komolyabbak. Sokat kell igénybe vennünk a szolgák segítségét, kiváltképp akkor, amikor az egyik folyosón csapdába kerülünk, s egy hylden vízzel kezdi elárasztani a helyiséget. Ekkor a lehető leggyorsabban vegyük át az ott lézengő munkás irányítását, és állítsuk le a folyamatot.



8. FEJEZET – THE ETERNAL PRISONS

A börtönbe belépve a trónszék tetejéről a legegyszerűbb a létrához átugrani. Miután a börtönőrök megkeverik az időt, a különös időgéphez kell visszajutnunk. A bevarrt szemű ápoltakat használjuk az ajtók nyitásához. Magnusszal, az eszelős vámpírral már a börtön belsejében találkozunk, de eleinte csak meneküljünk előle – nincs esélyünk ellene. Amikor másodjára ered a nyomunkba, ne habozzunk eltüntetni a hidat a talpa alól – sőt harmadjára se. A rácslabirintusban mindig csak balra próbáljunk fordulni: ha a csapdá(k)nál nem keverjük meg az irányt (ezek semlegesítéséhez a zöld kapcsolókat kell használni), hamar ráakadunk a kijáratra.



Magnus

Magnus valaha a legjobb katonája volt Kainnak. Hősünk eleinte azt hiszi, ő is elárulta, de mindössze annyi a bűne, hogy egymaga akart szembeszállni a Sarafan Lorddal, aki cserébe bezáratta őt az Örökkévalóság Börtönébe, ahol közveszélyes őrültté változtatták.

A Magnusszal való összecsapás rendhagyó. Ugyebár már korábban is csak úgy tudtunk elmenekülni előle, hogy valami módon mindig vízbe taszítottuk. Minthogy a végső helyszínen is egy kút közepéről próbál „ránk piritani", így világos, hogy itt is a vízzel kell variálni. Magnus hamvasztó támadásai halálosak, viszont a hatalmas szobrok sikeresen blokkolják. Húzódjunk tehát a szobrok mögé, majd miután Magnus szétrobbantja őket, rohanjunk a még meglévők mögé, de közben a telekinézissel lökjük be az ellenfelünket a vízbe. Ha sokat bénázunk, és a szobrok elfogynak, akkor végünk. Siker esetén viszont Magnus egy másik helyre rohan át, ahol megint bizonyos szobrok jelentik a megoldást. Négy kaszásról van szó: ezek kaszái mellé kell odaállnunk, majd a telekinézissel fel kell hergelnünk Magnust, aki ezután megpróbál felöklelni minket. Mintha csak toreádorok lennénk, úgy kell őt irányítanunk. A cél az, hogy széttörje a szobrok kaszáit. Ekkor a szobrok felemelkednek, s a talapzatuknál a már jól ismert, zöld emblémák jelennek meg, amiken a telekinézist kell használnunk. Mint már a pálya korábbi részein is tapasztalhattuk, az Örökkévalóság Börtönében az idő oda-vissza forgatható, s így ügyködésünk eredményeként felépül Moebius hatalmas szobra, ami addig csak törmelék formájában létezett az udvar közepén.







A harmadik fázis ennél a főellenségnél abból áll, hogy Magnusnak ki kell ütnie a hatalmas szobor botját, illetve miután ez megtörtén, el kell intézni, hogy pont szemből rohanjon neki a talapzatnak. Előbb-utóbb így a szobor kibillen az egyensúlyából, és pont Magnusra dől. A halála előtt kijózanodó vámpír még elmondja a történetét, majd megkapjuk tőle a hamvasztó támadást.

10. FEJEZET - THE WHARVES

A dokkoknál megint csak jelszóra van szükségünk: ezt nem sokkal érkezésünk után (miután bekapcsoltuk az első világító tornyot) két ember beszélgetését kihallgatva tudjuk meg. A nagy raktárban a darun függő ládát végig kell irányítani a kacsaringós sínen, ugyanis a ládából kiszabadítható démon tör nekünk utat. Miután az áruló Umah-val végzett Kain, egy kapuba ütközünk, amit egy katona állandóan visszacsuk, hiába nyitjuk fel. Szálljuk meg a katona mögött sétáló fickót, és a szomszédos daru (illetve annak irányítópultja) segítségével pottyantsunk egy ládát a baka fejére. Az egyik legidegesítőbb rész, amikor a vízpartok között ugrálva kell haladnunk, s miközben lovagokkal vívunk, egy hajóról tüzelnek ránk. Javaslom, hogy legyünk türelemmel: gyűjtsük a mérgünket egy hamvasztáshoz, a hajó megjelenésekor pedig függesszük fel a küzdelmet, és inkább ugráljunk el a lövedékek elől. A kikötőben a rakodásnál végül „bírjuk rá” a darukezelőt, hogy eressze le a lovagok közé a félelmetes vadállatot a nagy ládából, és az állat helyett inkább magunkat rakodjuk be a hajóba.





11. FEJEZET - THE HYLDEN CITY

A hylden városban szintén azzal okozhatunk káoszt, hogy kieresztünk egy szörnyeteget – igaz, később valamennyire ez visszafelé sül el. Amikor egy munkás segítségével egy üzembe tudjuk az állatot beengedni, utána csaljuk ahhoz az üveghez, aminek a túloldalán valami gépezet van: azzal szétrobbanthatjuk – a kapcsolója ott van a mi oldalunkon. Ezután a kitört üvegen keresztül mehetünk tovább. Az üzemben sugarakat tudunk bekapcsolni, s az egyik elé odatolhatunk némi robbanóanyagot, mellyel így megint egy új járatot nyithatunk. A leereszthető/feltölthető vizeknél a ládákból kell kialakítanunk útvonalakat, amik azután a víz felszínén lebegve mintegy hídként fognak szolgálni. Miután a sziget védelmét megsemmisítve megérkeznek a többiek is (akiket a Sarafan Lord mondjuk rögtön „le is szerel”), a zárt nagykaput jobbról – egy hasadékon keresztül – lehet megkerülni.







Sarafan Lord

Mint a végjátékból kiderül, a Sarafan Lord nem is ember, hanem a hylden faj küldötte, aki számára csak sakkfigurák voltak mind az emberek, mind a vámpírok. Vele a hylden kapunál kell megküzdeni, mely lezárásával véget vethetünk az alattomosan előkészített idegen inváziónak.

A négyzet alakban húzódó pallókon körbe-körbe futhatunk az üresség felett, de az ellenfelünket sosem fogjuk utolérni – ellenben félő, hogy bekapunk néhányat a kék energianyalábjaiból. Itt a legelső teendő az, hogy a Sarafan Lorddal szomszédos saroknál előbb elkerüljük a lövedékeket, majd egy telekinézissel taszítsunk egy jó nagyot a gazfickón. Mmiután elkezdett szédelegni, roppant gyorsan ugorjunk rá, amivel lelökjük a mélybe.

Persze ezzel még nincs vége a dolognak. Ezek után közelharc jön. Látszólag nem tudunk sebet ejteni az ellenfélen, ugyanis az egyetlen valamit érő támadás a hamvasztás. Védekezzünk tehát (szerencsére a szűk folyosók miatt nem tud oldalba támadni minket), s a szokásos módszerrel (időben elugorva a háríthatatlan támadások elől) töltsük fel a düh kijelzőt, és támadjunk.

Amint kellően megcsappan az uraság életereje, Janos Audron segítségével megszerezzük a Soul Reavert, s a legutolsó "felvonáshoz" érkezik a játék. Ez egy kisebb platformon játszódik, s a négyzetes folyosó leomlik. Itt ismét a védekezős taktikával előbb fel kell dühítenünk Kaint, viszont ezután most nem a hamvasztással, hanem a berserk támadással tudunk célt érni. Avagy megragadhatjuk a jómadarat, és keresztülszúrhatjuk a Soul Reaverrel. Mindegy: a lényeg az, hogy beadja a kulcsot, hiszen ezzel megnyerjük a játékot.





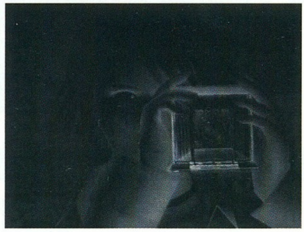
FATAL FRAME TIPPEK

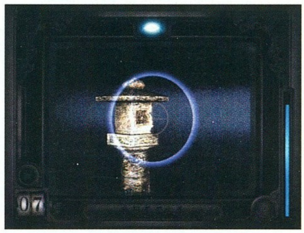
Rendhagyó horrorjátékról lévén szó, a Fatal Frame-mel kapcsolatban felmerül számos kérdés, amiket a végigjátszás előtt nem árt tisztázni. Például: honnan tudhatjuk, hogy valahol valami el van rejtve, vagy veszély leselkedik ránk. Nos a szellemkijelző kis lámpánk külön jelzi a dolgokat: a spontán jelenségeket kékkel, míg a gonosz szellemek jelenlétét narancssárgával. A ránk támadó szellemek legtöbbje elől akár el is menekülhetünk, de felesleges, hiszen a foglyul ejtésükkel gyűjthetünk pontszámot, ráadásul menekülés közben megtépázhatnak minket. (Utóbbi esetben nyomogassuk az X-et, hogy minél hamarabb szabaduljunk a karmaik közül.)

Tekintsük át röviden a villában fellelhető hasznos tárgyak mibenlétét is! A medicinához talán nem szükséges kommentár, nála csak a szentelt víz hatásosabb, az teljes gyógyulást eredményez. Még jobb, ha van nálunk ún. „Stone Mirror". Ez a tükör ugyanis feltámaszt minket – kár, hogy csak egy lehet egyszerre a zsebünkben. Többnyire mondjuk inkább filmeket fogunk találni, s ezzel akkor rá is térhetünk, hogy mi is valójában a feladat.

AMATŐR FOTÓSOK FIGYELEM!







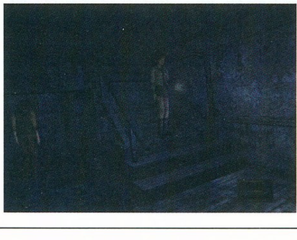


Egy jó szellemfényképésznek nem árt tudnia az alábbiakat: minél tovább maradunk a célponton (vagyis egy kísérteten), annál több misztikus energiát szívhatunk el az exponálásnál. A gép gyors mozgatásához használjuk a négyzetet. Amikor rajta vagyunk a célon, a nézőkénél alul sorban megjelenő írásjelek mutatják, mennyire „gerjesztettük fel" a fényképezőgépet. Ha a sor teljessé válik, igen magas pontszámmal gyarapodhatunk, főleg, ha a lehető legközelebb engedjük magunkhoz a kísértetet (az ideális/utolsó pillanatban sárgára vált a célkör), és pont középre állítjuk be. A játékban fellelhető filmek minősége tulajdonképpen arra is utal, hogy az említett írásjelekből mennyivel rendelkezik az adott film már alapban – tehát minél jobb egy film, annál rövidebb idő alatt érhetjük el vele a maximális hatásfokot. Természetesen a legjobb filmeket a trükkösebb kísértetekre tartalékoljuk.

A begyűjtött pontszámok egyáltalán nem mellékesek, ugyanis a pontokért cserébe javíthatunk a fényképezőgépünkön. Mindenekelőtt az alaptulajdonságait érdemes felturbózni, eleinte úgyis csak erre lesz elég a pontszám. Szélesíthetünk a célkör látószögén, gyorsabbá tehetjük a „gerjedést" (talán ez a leghasznosabb), és növelhetjük a maximálisan elérhető hatásfokot. A feljavított géppel azután jóval magasabb pontokat gyűjthetünk be, s elérhetővé válnak bizonyos másodlagos funkciók is: úgymint lökdösés, lassítás, éleslátás, bénítás, célkeresés, valamint a játék végigjátszásával még egyéb dolgok is. A másodlagos dolgok közül egyszerre csak mindig egy lehet aktív, s azt – bizonyos lélekkövek felhasználásával – az L1-gyel tudjuk használni (alapkiosztásnál). Ha teljesen kifogyunk a filmből, az állásmentő fényképezőkből mindig feltankolhatjuk magunkat a leggyengébb minőségű filmből – igaz, egyszerre csak 30 képkocka erejéig. Amennyiben épp akkor fogy ki a film a gépből, amikor egy szellem ránk zárta adott helyiség összes ajtaját, az már komoly gond, akkor nincs menekvés. Ez azonban nem fordulhat elő, ha folyamatosan figyeljük a masinánk számlálóját. Ezzel kapcsolatban nem árt a fejünkben nyilvántartanunk, milyen film is van a gépbe tárazva, mert „hétköznapi" jelenségek fotózására sose pazaroljunk minőségi filmet – mindig kéket használjunk.

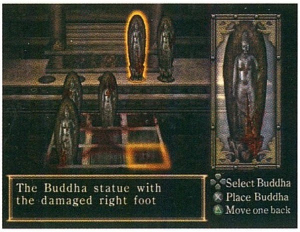
A fényképezés begyakorlására a roppant rövidke kis introt szánták: Mafuyuval mindössze annyi a dolgunk, hogy a tűzhelynél felmenjünk az emeletre, ott felvegyük az eltűnt író, Mr. Takamine jegyzeteit, majd megküzdjünk egy szellemmel, ami után indulhatunk is visszafelé, a meglepő módon nyitva álló ajtón keresztül...

ELSŐ ÉJSZAKA – THE STRANGLING RITUAL



Miku két héttel a bátyja eltűnése után érkezik a Himuro kastélyba. Kezdetben vele is csupán ugyanazt az útvonalat járhatjuk be, mint Mafuyuval. Rángassuk meg az emeleten a lelakatolt ajtót, s látva ennek eredménytelenségét, forduljunk vissza, mire a lépcső mellett egy szellem megy át egy paravánon. Vizsgáljuk meg a dolgot: ekkor egy kislány szelleme igazít minket útba. Le kell fényképeznünk a paravánt, amivel egy átjáró válik láthatóvá a képen, illetve elérhetővé a valóságban. A folyosóról nyíló egyetlen szobában vegyük ki a diktafont a szekrényből (közben láthatjuk az író szerkesztőjének, Kojinak a végzetét), s menjünk tovább a megnyíló ajtón. Intézzük el a szellemet, s a fura hangnál készítsünk felvételt a tükörállványról. A képen a tűzhely melletti oroszlánfej lesz látható. Visszatérve a tűzhelyhez az oroszlánfejben találjuk a hiányzó tükröt, amit vigyünk a helyére. A megnyíló fiókban a megkötözött szerkesztőről találunk egy képet, egy kulcs társaságában. A kulccsal természetesen a lelakatolt ajtó nyílik: az ajtó mögötti szobából egy folyosóra léphetünk ki, s annak lépcsőjén lemehetünk egy szintet. Lent a körfolyosón balra induljunk: így az első megnyitható szobában (a gyertyáknál) egy átokkal lezárt ajtóról készíthetünk fotót, ami ismét egy új helyszínre mutat rá. Ugyanott a kisebb oltárnál egy feljegyzést kereshetünk meg

ELSŐ ÉJSZAKA – THE STRANGLING RITUAL





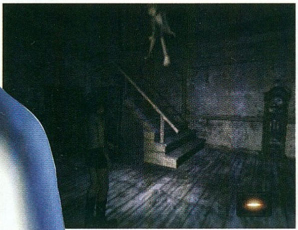
a „fojtogató rituáléról", amin egy dátum olvasható. Ezt a dátumot (1312) vigyük be a körfolyosó belseje felé nyíló ajtón: a japán írásjelekkel ábrázolt számlapon órajárással ellentétesen helyezkednek el a számok, s legfelül van a nulla. Így jutunk az utóbbi fotón látható helyre, ahol a bujkáló szellemet lekapva eltüntethetjük az átkot az ajtóról. Ezzel kijutottunk a ház udvarára, ahol újabb két – átokkal lezárt – ajtóról készíthetünk képet. Az elsőnél a közeli vízimalom lapátjai láthatók: az udvarról közvetlenül arra nyílik egy kapu, s miután végignéztük, hogy járt Takamine asszisztensnője, képet készíthetünk egy vízbefúlt nőről. A deszkamólónál közben az elaludt lámpást is lefotózhatjuk, amiről az derül ki, hogy annak világítania kellene. Az udvaron készült második képen babák láthatók: miután megnyitottuk az első ajtót, rögtön rájuk is bukkanunk, illetve a mögülük kukucskáló gyerekre. Fotót készítve róla rögtön magunkra is szabadítjuk néhány gyerek szellemét, valamint továbbmehetünk a második ajtón. Vegyük fel a tükörbe bámuló pasas öngyújtóját, gyújtsuk meg vele a mólónál a lámpást, és egy faragott kőhöz jutunk, rajta szanszkrit írásjellel. Továbbhaladva az udvarról nyíló lépcsőházban (továbbra is a földszinten maradjunk) egy sötét csatornához jutunk, amin átkelve újabb számzárba ütközünk: ennek megfejtése szintén a rituálét ecsetelő tekercsen van: 3669. Végül a hátsó kertbe érkezünk, illetve azon keresztülhaladva egy dombra épült szentélyhez, ahol a zárt ajtón használhatjuk a kövünket. A zár egy logikai játék: úgy kell tologatnunk a köveket a vájatokban, hogy bizonyos lépés után valamennyi kő a helyére kerüljön, s a megmaradt lyukba tudjuk illeszteni a nálunk lévő darabot – az első ilyen zár még nagyon egyszerű. Bent egy magnószalagot vehetünk fel az emelvényről, majd a megfeszített Takaminéről készíthetünk fotót, amennyiben felpillantunk a plafonra. Az író szelleme természetesen gonosz. Ha legyőztük (könnyebb, ha kicsaljuk a szabadba), bent készítsünk képet a Buddha szobrokról, majd keressük meg a hiányzó szobrot a kinti piros (Shinto) kapu bal lábánál. Tegyük teljessé a szoborcsoportot, mire egy tábla jön elő: erről is készítsünk képet. A szobrokat ezután helyezzük úgy a táblára, ahogy a képen látható (a sérült részeik a logikus irányokba álljanak), s ezzel miénk a szent tükör első darabja – és megismerkedhetünk Kirie-vel... Hősnőnkön is mutatkozni kezdenek a kötélnyomok.

MÁSODIK ÉJSZAKA – DEMON TAG



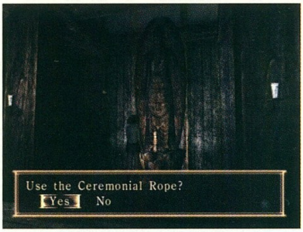
A babás szobában ébredünk, ahol rögtön ellopják tőlünk a tükördarabot. A jó megfigyelők észrevehetik, hogy hiányzik egy tekercs a falról. Készítsünk egy fotót a falrészről, s máris világos, mit kell keresni. A gyertyás teremben most az ún. „démonvakító rituálé" leírását találjuk, melyről a korábbi irományhoz hasonlóan a számok fontosak. Ezután a lépcsőházban kövessük a tükördarabot cipelő kisfiú szellemét, majd fotózzuk le az átokkal lepecsételt ajtót. A nyitásához nem kell messzire menni: a lépcsőnél van a szükséges célpont. A számzárnál ezúttal új kódra van szükség, ami az említett leírásban van elrejtve: 2611. Igyekezzünk a hátsó kert kútjához és húzzuk el a fedelét. A kijövő szellemmel végezzünk, majd vegyük le a kút káváján megjelent faragott követ. Egy olyan zárat kell tehát keresnünk, mint a szentélynél a dombon. A gyertyás szoba melletti mentési helynél kutakodjunk – ezúttal már komolyabb logikát igényel a megoldás. Utána újabb ugyanolyan záras ajtó következik, amiről csináljunk fotót: a képen láthatóvá váló kőrakást a móló végénél (fura módon a móló immáron ép) találjuk, s ott lelünk rá az ajtót nyitó kőre. A bányaszerű teremben másszunk le a létrákon, és miután megpróbáltunk behatolni a kapun, fényképezzük le a pulzáló sziklát mellette. Mint kiderül, egy bizonyos vakító maszkot kell keresnünk. A kastélyba visszafelé egy nő szellemével kell megküzdenünk, akit legyőzve egy gyertyákat ábrázoló fotóval, valamint egy doboz gyufával gazdagodunk. A gyertyákkal teli teremben találjuk a megfelelő kisasztalt, melyen csak a piros gyertyáknak szabad égniük. Ez is egy kis logikát kíván, mert minden gyertya meggyújtásával egyben kioltjuk/meggyújtjuk a mellette lévő kettőt. A gyűjtogatással előkerül a hiányzó tekercs a babás szobából, amit a helyére akasztva egy rejtekajtó nyílik, s a tűzhelynél visszavehetjük a kisgyerektől a tükördarabot. Ugyanott az emeleten ezúttal le van pecsételve az ajtó: fényképezzünk, majd kapjuk le a képen látható folyosót is – ahol a kötelek lógnak. Az ún. tatami teremben ezután keressük meg a kis szobában levő ládikát, amit fotózzunk le: mily meglepő, egy kulcs lesz a képen. Utána haladjunk tovább a folyosóra (ahonnan lefelé vezet a lépcső), s fényképezzük le az újabb lepecsételt ajtót. A kész képen látható helyet eggyel lejjebb találjuk (a kameranézet is besegít). A megnyíló ajtó mögött rejtőzik a keresett kulcs, a ládikából pedig a Himuro család története kerül elő. A tatami teremben ekkor egy szellem sétál át az erkélyre nyíló ajtón, akit kövessünk. Fentről egy szomorú jelenetnek lehetünk tanúi az udvaron, ami után valami ottmarad a földön. Menjünk le és vegyük fel az albumot – közben meg kell küzdenünk az akasztott nő szellemével is. Győzelem esetén az utolsó kép a babákra mosódik át. Keressük is fel őket, amelyekről fotót készítve kiderül: egy hiányzik közülük. A velük szemközti asztalon találjuk a hiányzó példányt. Több baba van ott, de közülük mindig csak azt emeljük meg, amelyik felénk néz. A fotó alapján ezután rakjuk a helyére, s miénk a mérges maszk, amit korábban a bejáratnál láthattunk. Most azonban nincs ott, tehát vigyük vissza: ezzel egy titkos ajtó nyílik. A túloldalt vegyük magunkhoz a maszkot, s tegyünk ugyanígy a folyosón az örömteli maszkkal is. A szomorú maszkot szintén vegyük fel, de azt csak azután, hogy átmentünk vele a túloldalra. A maszkos oszlopról vegyük le a boldog maszkot (ez először csak egy kellemetlen élménnyel jár). Utóbbi maszkkal egy újabb rejtekajtó nyílik. Egy négyzetes kerthez érkezünk, ahol egy mentési pont, és egy logikai záras ajtó vár ránk. Vizsgáljuk meg a körbekerített sziklát középen, s ezzel hozzájutunk a zárhoz szükséges kőhöz. A megnyíló szentélyből vigyük el a visszatükröző maszkot, s térjünk vissza az oszlophoz, ahol illesszük a helyére valamennyi maszkot. Ekkor a folyosón (ahol felvettük az első két maszkot), megnyílik az ajtó (amiről korábban nem lehetett levenni a maszkot) egy apró szobába, s elvihetjük onnan a vakító maszkot. (A visszatükröző maszkkal nyithatjuk a folyosóra vezető ajtót.) A vakító maszkkal nyissuk ki a kaput a bányaszerű résznél, s a járatban vegyük el a hullától a következő tükördarabot. Utána menekülhetünk, de Kirie végül úgyis elkap minket...



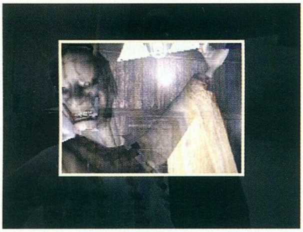


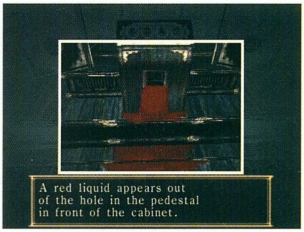


HARMADIK ÉJSZAKA - CALAMITY



Immár hősnőnknek a lábain is kötelek sejlenek fel egy pillanatra, s az imént megnyitott kapu előtt eszmél. Menjünk le ismét a járatba: ezúttal egy kőomlásba ütközünk, ami mögött egy résen keresztül Mafuyut lehet látni – ám a bátyus ránk sem hederít. Az omlásnál plusz találunk egy tekercset a „nagy szerencsétlenségről", amin néhány fontos szám szerepel. Visszafelé a legutóbbi mentési pontnál zárt ajtóba ütközünk. Készítsünk fotót a pecsétről: a megoldás ott van ugyanabban a helyiségben, hiszen a képen egy törmelékrakás jelenik meg. Ezen az éjszakán a lépcsőházban nyitva áll az ajtó a Buddhás szentély felé (ahol a visszatükröző maszk volt), s ott most egy rituálé leírását és négy kötelet találunk a szárnyas oltár alatt. A leírásnak megfelelően először a jobb kezén sérült szobron (az oltártól balra lévő szobor) használjunk kötelet, aztán a vele szemközti szobron, utána a túloldalt a jobb lábán sérült Buddhán, végül az azzal szemköztin. Ekkor nyílik a szekrény ajtaja, s egy újabb kővel gazdagodunk – valamint meg kell küzdenünk a főpap szellemével. A kővel a kisház ajtaja nyílik, a cseresznyefás udvaron. Bent vizsgáljuk meg a fekete szekrényt szemből, s ezután fotózzuk le a pulzáló szanszkrit jeleket valamennyi oldalon. A képeken ismerős kőrakások lesznek láthatóak, melyek egytől egyig síroknak felelnek meg, s le kell győznünk azok „lakóit". Az első rögtön ott van, ahogy kimegyünk az udvarra; a második eggyel odébb, a móló végénél; a harmadik sírhely a nagy kő, a négyzetes kertből; végül az utolsó a hátsó kertben van. Utóbbihoz menet ismét aktív lesz a számzár, kódnak azt kell megadni, hogy 1347 lélek szabadult ki a végzetes rituálén. A szellemek kikészítése után nyomjuk le az első gombot a fekete szekrénnyel szemben, majd induljunk el körülötte az órajárással ellentétesen, s úgy nyomkodjuk le a második, harmadik, és végül a negyedik írásjelet. Az elülső résznél így egy kis rekesz emelkedik ki: készítsünk róla egy fotót, s kiderül, hogy valamit kivettek onnan. Valami jó véreset. Kövessük a nyomokat – bár jobbára csak a fordulókban lehet őket kivenni. A nagy hallban megint a főpappal kell hadakoznunk, s el kell vennünk tőle a főpapi pecsétet. Azt vigyük vissza a helyére, mire a fekete szekrény félrecsúszik, s lent – egy mumifikálódott nő társaságában – megtaláljuk a következő tükördarabunkat. Kirie ekkor ismét üldözőbe veszi Mikut, de ezúttal a fehér kimonós kislány segít neki.







UTOLSÓ ÉJSZAKA - KIRIE

A koto mellett ébredünk, amin korábban már hallhattunk egy szellemet játszani. Vegyük fel az asztalról a kottát, és játsszunk a hangszeren. Ekkor egy titkos út nyílik meg előttünk. A két utunkba eső fényes lyuk közül lehetőleg csak a másodikon kémleljünk be. Miután áthaladtunk a Buddhás szentély felett, Kirie ketrecéhez érkezünk. Nyissuk ki az oldalát, s vegyük fel az újabb tükördarabot, a lány hajcsatját és a naplóit. Utóbbiakból részleteket tudhatunk meg, miként lett Kirie szerelmes, s ez miként tette tönkre a lelkét – merthogy őt azért nevelték, hogy egyszer feláldozza magát a Kötél Szentélyben. Miku közben látomást lát, és nagy meglepetésére Kirie szerelme (akit anno amúgy eltettek láb alól) nagyon hasonlít Mafuyura. A ketrecből távozva kövessük a kislányt, és meneküljünk Kirie elől – ezúttal van értelme. Siessünk vissza a kis házba, s le a mélybe. Tegyük a hajcsatot a múmia mellé, mire megnyílik az oldalsó ajtó. Itt van az utolsó mentési pont, már nincs sok hátra. Ahogy haladunk előre a szertartás helyszínein, hősnőnk előtt megelevenednek a rég történtek, s végül a pokol kapujához érkezünk. Vizsgáljuk meg előtte a követ: szemlátomást oda való a teljes tükör – de még nincs nálunk az utolsó darab. Kirie ellenben megjelenik, s most nem ússzuk meg küzdelem nélkül. A lehető legjobb filmet vegyük elő, mert csak maximális sebzéssel lehet szembeszállni vele, és ha egyszer is elkap minket, végünk. Szerencsére mondjuk lassú, így nem annyira nehéz a dolog. A küzdelem végén széttörik a fényképezőnk, s így teljesen védtelenek maradunk. Hanem a gépből előkerül az utolsó tükördarab, így már nincs is harcra szükség: csak villámgyorsan vegyük fel a töredéket, s a teljes tükröt a helyére illesztve véget vetünk a káosznak, s végül kiderül, ki is az a fehér ruhás kislány...









PLAYSTATION 2 CHEATEK

Army Men: RTS

Jobb csapat
Játék közben tartsuk lenyomva az R2-t és üssük be: Négyzet, Négyzet, X, Háromszög, X, Négyzet.

5000 plasztik
Játék közben tartsuk lenyomva az R2-t és üssük be: Háromszög, Kör, Négyzet, X, Háromszög, Négyzet.

2000 plasztik
Játék közben tartsuk lenyomva az R2-t és üssük be: Háromszög, Négyzet, Kör, X, Háromszög, X.



Ejtőernyősök
Játék közben tartsuk lenyomva az R2-t és üssük be: Kör, Négyzet, Kör, Négyzet, Háromszög, Háromszög.

Rejtett cucc
Játék közben tartsuk lenyomva az R2-t és üssük be: Négyzet, Háromszög, Bal, Bal, Háromszög, Négyzet.

Új team térkép-szín
Játék közben tartsuk lenyomva az R2-t és üssük be: Négyzet, Háromszög, Négyzet, Négyzet, X, Kör.

Több cucc a teherautókról
Játék közben tartsuk lenyomva az R2-t és üssük be: Négyzet, Négyzet, Négyzet, Háromszög, Kör, X.

Deus Ex

Cheat menü
Lépjünk a Goals/Notes/Images képernyőre, s ott üssük be: L2, R2, L1, R1, 3xStart. Ezzel egy új címke jelenik meg hasznos opciókkal, mint például God móddal. (Az istenmódot az új szintek elején mindig újra kell aktiválni)

Fatal Frame

Befejezés bónuszok
Vigyük végig a játékot, s ezzel olyan opciók nyílnak meg, mint a "Battle Mode", a "Ghost List", a "Sound Test", és speciális lehetőségek, úgymint ruhaválasztás.

Másfajta befejezés
Vigyük végig a játékot (az elejétől a végéig) nightmare nehézségi szinten.

Fejezetválasztás
Vigyük végig a játékot nightmare nehézségi szinten.

Rémálom mód
Vigyük végig a játékot battle módban.

Frequency

Cheat mód
A címképernyőn üssük be: Le, Jobb, Fel, Bal, Bal, Fel, Jobb, Le. Ezek után vihetjük be az alábbi csalások valamelyikét:

Extra autocatcher
Játék közben üssük be: Bal, Jobb, Jobb, Bal, Fel.

Extra multiplier
Játék közben üssük be: Jobb, Bal, Bal, Jobb, Fel.

Extra bumper
Játék közben üssük be: Jobb, Bal, Jobb, Bal, Fel.

Extra crippler
Játék közben üssük be: Bal, Jobb, Bal, Jobb, Le.

Extra freestyler
Játék közben üssük be: Bal, Jobb, Jobb, Bal, Le.

Extra neutralizer
Játék közben üssük be: Bal, Jobb, Bal, Jobb, Fel.

LMA Manager 2002

Extra pénz
Névnek írjuk be: "MINTED".

90% tapasztalat
Névnek írjuk be: "AWESOME".

Valamennyi meccs megnyerése
Névnek írjuk be: "RUN OF FORM".

Gyors futás
Névnek írjuk be: "HYPERACTIVE".

Játékosvásárlás
Névnek írjuk be: "FANTASY".

Gyors stadionépítés
Névnek írjuk be: "QUICK DRY".

Gyors gyógyulás
Névnek írjuk be: "HEALING HANDS".

Automatikus taktikaválasztás
Névnek írjuk be: "NO BRAINER".

Vak bíró
Névnek írjuk be: "MUST BE BLIND".

Egész évben napsütés
Névnek írjuk be: "SUN BURN".



Mister Mosquito

Mother Mosquito
A karakterválasztó képernyőn tartsuk lenyomva az L1-et, és üssük be: Fel, Jobb, Bal, Le, Négyzet, Négyzet, 3xR1.

SPIDER MAN: THE MOVIE

Cheat mód
Lépjünk be a "Specials" menübe, és a cheat opciónál adjuk meg kódnak: "ARACHNID". Ha jól csináltuk, egy nevetést kell hallanunk. Ezzel az összes normál szintet, FMV-t, és jutalomképet megnyitjuk. A kód ismételt bevitelével visszaállíthatjuk a normál állapotot.

Különböző kódok
A cheat mód mintájára kell bevinni az alábbi kódokat is:
Pályaválasztás: "IMIARMAS".
Pályaléptetés: "ROMITAS".
Bónusz tréningszintek: "HEADEXPLODY".
Örök háló: "ORGANICWEBBING".
Teljes harckontroll: "KOALA".
Mary Jane választása: "GIRLNEXTDOOR".
The Shocker választása: "HERMANSCHULTZ".
Egy tudós választása: "SERUM".
Egy rendőr választása: "REALHERO".
Captain Stacey választása: "CAPTAINSTACEY".
Gazfickó (1) választása: "KNUCKLES".
Gazfickó (2) választása: "STICKYRICE".
Gazfickó (3) választása: "THUGSRUS".
Matrix típusú támadás: "DODGETHIS".
Goblin stílusú ruha: "FREAKOUT".
Kicsi Spider-man: "SPIDERBYTE".
Nagy fejű és lábú Spider-man: "GOESTOYOURHEAD".
Nagy fejű ellenfelek: "JOELSPEANUTS".
First person nézet: "UNDERTHEMASK".
Szuper hűtőfolyadék: "CHILLOUT".





PLAYSTATION 2 CHEATEK



Father Mosquito
Vigyük be a Mother Mosquito kódot, majd ugyanott (még mindig a karakterválasztás képernyőjén) tartsuk lenyomva az L2-t és üssük be: Fel, Jobb, Bal, Le, Négyzet, Négyzet, 3xR2.

2 játékos minijáték
A kettes irányítót használva tartsuk lenyomva a Start + Selectet, amikor bekapcsoljuk gépet.

NBA 2K2

Bónusz csapatok
Lépjünk be az Options menübe, ott válasszuk a "Gameplay" lehetőséget, majd tartsuk lenyomva a Balt a D-padon, ugyanakkor a Jobbot a bal analóg karon, és így nyomjunk egy Startot. Ezzel megnyitjuk a "Codes" lehetőséget az Options menüben, ahol írjuk be: "MEGASTARS", mire választhatóvá válik a Sega Sports, a Visual Concepts, és a Team 2K2 az exhibition és a street módokban.

Spy Hunter

Klasszikus Spy Hunter minijáték
Indulásnál válasszunk egy ügynököt, és egy üres helyet, s adjunk meg névnek, hogy "OGSPY". Ha nem hibázzuk el, a név azon nyomban el is tűnik, és beírhatjuk a saját nevünket, majd indíthatjuk a játékot.

Star Wars: Jedi Starfighter

Megfordított irányítás
Írjuk be kódnak: "JARJAR".

Simon képei
Írjuk be kódnak: "SIMON".

Programozói üzenet
Írjuk be kódnak: "MAGGIE".

Star Wars: Racer Revenge

Mesterkód (a többi csaláshoz)
Érjük el a legjobb köreredményt, vagy a legtöbb KO-t, esetleg a legjobb versenyidőt, s



amikor felírhatjuk magunkat az eredménylistára, "NO TIME" néven jelentkezzünk be. Ezután lesznek aktiválhatók az alábbi csalások.

Hard mód
A mesterkód beadása után tartsuk lenyomva a főmenüben az L1 + L2 + R1 + R2 kombinációt, és nyomjunk egy háromszöget.

Az összes pálya
A mesterkód beadása után tartsuk lenyomva a főmenüben az L1 + L2 + R1 + R2 kombinációt, és üssük be: Jobb, Bal, Jobb, Bal, Kör, Négyzet, Kör, Négyzet.

Az összes art gallery
A mesterkód beadása után tartsuk lenyomva a főmenüben az L1 + L2 + R1 + R2 kombinációt, és üssük be: Jobb, Négyzet, Bal, Kör, Le, X, Fel, Háromszög.

Supercar Street Challenge

Fények a kocsi alján
A kocsikreálásnál szaporán üssük be: Fel, Le, Bal, Jobb, Fel, Le, Bal, Jobb. (Csak éjszaka működik.)



300-zal tépő kocsi
A kocsiválasztásnál szaporán üssük be: Kör, Négyzet, L1, R2, Jobb, Bal, Fel.

Tiger Woods PGA Tour 2002

Justin Leonard választása
Adjuk meg kódnak: "RDRANOAEL130".

Solita Lopez választása
Adjuk meg kódnak: "GZEPOL10R".

Melvin "Yosh" Tanigawa választása
Adjuk meg kódnak: "WAWAGINAT07I".

World Of Outlaws: Sprint Cars 2002

Az összes versenyző
A career mód képernyőjén névnek adjuk meg: "MITYMASTA".

Az összes pálya
A career mód képernyőjén névnek adjuk meg: "JOEYJOEJOE".

5 millió dollár
A career mód képernyőjén névnek adjuk meg: "CHIMCHIM".

Végső pálya setup
A career mód képernyőjén névnek adjuk meg: "MEGEDERECK".

PS2 AR2 (+GAMESHARK) KÓDOK

Conflict Zone

PAL
M
0E3C7DF2 1853E59E
EE8D101E BCBA4DD2

Végtelen mennyiségű pénz
0E4E6BF8 BCA99982
DEB4AC7E 051DBE73
DEBC2B0A 051DBE73

Maximális népszerűség
0E4E6BF8 BCA99882
DEBC2B0E FE719B83
DEB4AC72 FE719B83

DNA

PAL (német verzió)
M
0E3C7DF2 1853E59E
EE8EFE1A BCC2D292

Bárhol menteni
DE474EF2 BFA9C8B0

Örök stamina/energia
DE8175FE BC1A9E6B

Nagy ugrások/Gyors futás
DE817582 BCD99B8D

Revolver + tárhely 1
CE4A0558 BCA9FE85

Géppisztoly + tárhely 2
CE4A055A BCA9FE86

Lángszóró + tárhely 3
CE4A0564 BCA9FE87

Vascső + tárhely 4
CE4A0566 BCA9FE88

Kard + tárhely 5
CE4A0560 BCA9FE89

Poroltó + tárhely 6
CE4A0562 BCA9FE8A

Gránát + tárhely 7
CE4A056C BCA9FE8B



Kézifegyver + tárhely 8
CE4A056E BCA9FE84

Páncélököl + tárhely 9
CE4A0568 BCA9FE8E

Shuriken + tárhely 10
CE4A056A BCA9FE8D

Rengeteg bio-chip
DE4A048E 20C59B83

PLAYSTATION 2 ACTION REPLAY 2 (+GAMESHARK) KÓDOK

DE4A048A 20BFFF98
DE4A0496 20BDFF9A
DE4A0492 20C1FF9C
DE4A049E 20C3FF9E
DE4A049A BCA9FFA0

Ecco The Dolphin

PAL	NTSC
M	
0E3C7DF2 1853E59E	0E3C7DF2 1853E59E
EE8ED896 BCE161AA	EE8ED896 BCE19552

A szintek megnyitása/foci

DEB69D4E BBA89A82	DEB6604E BBA89A82
DEB69D4A BBA89A82	DEB6604A BCA99B92
DEB69D56 BBA89A82	

Giants Citizen Kabuto

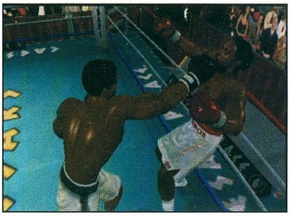
PAL	NTSC
M	
0E3C7DF2 1853E59E	EC903828 1434107C
EE8530FE BCCB0A62	

Sérthetetlenség

DEAE8336 BCA99B86	4CA7E780 1456E7A6

Knockout Kings 2002

PAL	NTSC
M	
0E3C7DF2 1853E59E	0E3C7DF2 1853E59E
EE829102 BCA99C80	EE8B7E3A BCCA4112



Végtelen creation pont

FEBE62CE BCA99B82	FEBE644E BCA99B4B
	FEABA39A BCA99B4B

Az örökélet (P1) kóddal együtt használandó.

Örökélet a P1-nek

FEBE747B BCA99B85	FEBE6EFB BCA99B85

A végtelen creation pont kóddal együtt használandó.

Örökélet a P2-nek

FEBE747B BCA99B85	FEBE6EFB BCA99B86

Örökélet a P1 & P2-nek

FEBE747B BCA99B85	FEBE6EFB BCA99B87

Kevés energia a P1-nek

FEBE7479 BCA99B86	FEBE6EF9 BCA99B85

A kevés energia (P2) kóddal együtt használandó.

Kevés energia a P2-nek

FEBE7479 BCA99B85	FEBE6EF9 BCA99B86

A kevés energia (P1) kóddal együtt használandó.

Kevés energia P1 & P2-nek

FEBE7479 BCA99B87	FEBE6EF9 BCA99B87

A nagy kreált karakter kóddal együtt használandó.

Nagydarab kreált karakter

CEBE62EA BCA99BE3	CEBE646A BCA99BE3

A kevés energia (P1 & P2) kóddal együtt használandó.

Masszív kreált karakter

CEBE62EA BCA99B07	CEBE646A BCA99BEF

A nehézsúlyú kreált karakter kóddal együtt használandó.

Nehézsúlyú kreált karakter

CEBE62F4 BCA99CAF	CEBE6474 BCA99CAF

A masszív kreált karakter kóddal együtt használandó.

Nagyon súlyos karakter

CEBE62F4 BCA9A083	CEBE6474 BCA99C13

Ütésekre dagadó fejek

CE97D96E BCA99B84	DE97DC86 BCA99B84
	DE97DC8E BCA99B84

Nagy kezek

CE97D96A BCA99B84	DE97DC82 BCA99B84

Ütésnél megnyúló kezek

CE97D972 BCA99B84	DE97DC8A BCA99B84

Turbó mód

CE97D97E BCA99B84	DE97DC96 BCA99B84

Láthatatlan testek

CE97D97A BCA99B84	DE97DC92 BCA99B84

Óriás boxolók

CE97D906 BCA99B84	DE97DC9E BCA99B84

Törpe boxolók

CE97D902 BCA99B84	DE97DC9A BCA99B84

R1-gyel teleportálás

CE97D90A BCA99B84	DE97DCA6 BCA99B84

Tag mód

CE97D916 BCA99B84	DE97DCAE BCA99B84

Az erőnlét nem töltődik

DE889C3E BF899B8B	DE8898A6 BF899B8B
DE889C3A BCA99B83	

Mad Maestro

PAL	NTSC
M	
0E3C7DF2 1853E59E	0E3C7DF2 1853E59E
EE8D9C0E BCA99C80	EE8D8716 BCB978D2

Bravo - 100 %

CEB3D49A BCA99BE7	CEB4238A BCA99BE7

DYNASTY WARRIORS III



PAL	NTSC
M	
0E3C7DF2 1853E59E	0E3C7DF2 1645EBB3
EE8466B2 BCA99C80	0C0C4C1F F88C8A6B

Az összes mozi megnyitva

DEACE39A BCE89A82	3C298F53 F8BFFFFF

Opening edit opció (az options menüben)

CEACE398 BCA99A82	2C298F51 F8FCFFFF

Az összes karakter

DEACECF2 BDAA9C84	3C298F2B F9FDFDF1
DEACE3FE BDAA9C84	3C298F2F F9FDFDF1
DEACE3FA BDAA9C84	3C298F33 F9FDFDF1
DEACE386 BDAA9C84	3C298F37 F9FDFDF1
DEACE382 BDAA9C84	3C298F3B F9FDFDF1
DEACE38E BDAA9C84	3C298F3F F9FDFDF1
DEACE38A BDAA9C84	3C298F43 F9FDFDF1
DEACE396 BDAA9C84	3C298F47 F9FDFDF1
DEACE392 BDAA9C84	3C298F4B F9FDFDF1
DEACE39E BDAA9C84	1C298F4F F8FCFEF1

(A kód bevitelét követően menteni kell egy állást.)

Az összes szint

DEACEC3E BBA89A82	3C298FEF FFFFFFFF
DEACEC3A BBA89A82	3C298FF3 FFFFFFFF
DEACECC6 BBA89A82	3C298FF7 FFFFFFFF
DEACECC2 BBA89A82	3C298FFB FFFFFFFF
DEACECCE BBA89A82	3C298FFF FFFFFFFF
DEACECCA BBA89A82	3C298F03 FFFFFFFF
DEACECD6 BBA89A82	3C298F07 FFFFFFFF
DEACECD2 BBA89A82	3C298F0B FFFFFFFF
DEACECDE BBA89A82	3C298F0F FFFFFFFF
DEACECDA BBA89A82	3C298F13 FFFFFFFF
DEACECE6 BBA89A82	3C298F17 FFFFFFFF
DEACECE2 BBA89A82	3C298F1B FFFFFFFF
DEACECEE BBA89A82	3C298F1F FFFFFFFF
DEACECEA BBA89A82	3C298F23 FFFFFFFF
DEACECF6 BBA89A82	3C298F27 FFFFFFFF

(A kód bevitelét követően menteni kell egy állást.)

PLAYSTATION 2 ACTION REPLAY 2 (+GAMESHARK) KÓDOK



Coool - 100 %
CEB3D4A6 BCA99BE7 CEB42396 BCA99BE7

Coool - 0%
CEB3D4A6 BCA99B83 CEB42396 BCA99B83

Bad - 0%
CEB3D4A2 BCA99B83 CEB42392 BCA99B83

Baaad - 0%
CEB3D4AE BCA99B83 CEB4239E BCA99B83

Az összes bónuszjáték nyitva
CEAB6BE2 BCA99B84 DEABC2E6 BCA99B84
CEAB6BEE BCA99B84 DEABC2E2 BCA99B84
CEAB6BEA BCA99B84 DEABC2EE BCA99B84
CEAB6BF6 BCA99B84 DEABC2EA BCA99B84
CEAB6BF2 BCA99B84 DEABC2F6 BCA99B84
CEAB6AFE BCA99B84 DEABC2F2 BCA99B84
CEAB6AFA BCA99B84 DEABC1FE BCA99B84
CEAB6A86 BCA99B84 DEABC1FA BCA99B84
CEAB6A82 BCA99B84 DEABC186 BCA99B84
CEAB6BE6 BCA99B84 DEABC182 BCA99B84

Midnight Club Street Racing

PAL **NTSC**
M
ECC0210C 1456E60A ECC00300 1456E60A

A német verzióban:
0E3C7DF2 1853E59E
EE8EFC22 BCA99C80

Nincs sérülés
4CBBC12C 1456B00C

Az összes kocsi az arcade módban
1CBBC258 61DFB00C 1CBBA598 61DFB00C
1CBBC25C 61DFB00C 1CBBA59C 61DFB00C

A német verzióban:
DE92A92E BBA89A82
DE92A92A BBA89A82

Az összes kocsi a career módban
1CBBDCA8 61DFB00C 1CBBBFB0 61DFB00C
1CBBDCAC 61DFB00C
1CBBDCB0 61DFB00C
1CBBDCB4 61DFB00C

A német verzióban:
DE9296FE BBA89A82
DE9296FA BBA89A82
DE929686 BBA89A82
DE929682 BBA89A82

Az összes head to head verseny New Yorkban
1CBBC264 61DFB00C

A német verzióban:
DE92A932 BBA89A82

Az összes head to head verseny Londonban
1CBBC268 61DFB00C

A német verzióban:
DE92A93E BBA89A82

Peter Pan Legend of Neverland

PAL
M
0E3C7DF2 1853E59E
EE8C868E BCA99C80

Örökélet
CE9708A0 BCA9DC51

Örök életerő
CE9708A4 BCA9DB23

99 kristály
CE983002 BCA99B83

99 tündérpalack
FE983072 BCA99BE6
CE983076 BCA9C292

99 kulcs
CE983022 BCA99BE6

Az összes kincs
CE983012 BCA99A82
CE98301C BCA99A73

Minden szint megnyitva
CE96A886 BCA9AA82

A kés mindig nálunk van
DE9706EE BCA99B83

Resident Evil Survivor 2

PAL
M
0E3C7DF2 1853E59E
EE917822 BCA99C80

Örök Magnumlőszer
FE43E27C BCA99BE6

Örök géppisztolylőszer
DE43E27E BCA99B4A

Több életerő
DEA47D66 BCA90C51

Örök folytatási lehetőség
CE450F28 BCA9AA83

Shadow Hearts

PAL **NTSC**
M
0E3C7DF2 1853E59E 0E3C7DF2 1645EBB3
EEBCFCFE BCA99C80 0C26AC2F F89D313F



MR. MOSQUITO

PAL **NTSC**
M
0E3C7DF2 1853E59E 0E3C7DF2 1853E59E
EE884F82 BCA99C80 EE886932 BCB95112

Örökélet
FEA4D372 BCA99BAB

Teli szívek
FEA4D37E BCA99B97 CEA56CF2 BCA99BAB

Maximális szívszám
CEA5B006 BCA9C292 CEA563FE BCA99B97

Minimális stressz-szint
CEA67EF6 BCA99B83

Gyors vérszívás
CEA4D31C BCA9EAF2 CEA5639C BCA9DD83

Az összes szín/karakter megnyitása
CEA5B156 BCA99A82 CEA642D6 BCA99A82

Az összes extra vértartály
FEA5B00E BCA99B93 CEA6408E BCA99B93
FEA5B0CA BCA99BD3
CEA5B014 BCA9DB23
CEA5B010 BCA9DB23
CEA5B01C BCA9DB23
CEA5B018 BCA9DB23
CEA5B024 BCA9DB23
CEA5B020 BCA9DB23
CEA5B02C BCA9DB23
CEA5B028 BCA9DB23
CEA5B034 BCA9DB23
CEA5B030 BCA9DB23
CEA5B03C BCA9DB23
CEA5B038 BCA9DB23
CEA5B0C4 BCA9DB23
CEA5B0C0 BCA9DB23
CEA5B0CC BCA9DB23
CEA5B0C8 BCA9DB23



PLAYSTATION 2 ACTION REPLAY 2 (+GAMESHARK) KÓDOK



Rengeteg pénz
DE8EFE86 BC413102 3C072ED7 F814487F

Az összes lélek
CE8EFDCC BCA99C84 2C072F9D F8FCFDF1
DE8EFDCE BDAA9C84 3C072F9F F9FDFDF1
DE8EFDCA BDAA9C84 3C072FA3 F9FDFDF1
DE8EFDD6 BDAA9C84 3C072FA7 F9FDFDF1
FE8EFDD2 BCA99B84 1C072FAB F8FCFEF1

Örök/Max HP - Yuri
CE8EFC04 BCA99E6A 2C073055 F8FCFBD7
CE8EFC1E BCA99E6A 2C07306F F8FCFBD7

Örök/Max MP - Yuri
CE8EFC06 BCA99E6A 2C073057 F8FCFBD7
CE8EFC18 BCA99E6A 2C073071 F8FCFBD7

Örök/Max SP - Yuri
CE8EFC00 BCA99E6A 2C073059 F8FCFBD7
CE8EFC1A BCA99E6A 2C073073 F8FCFBD7

Gyors szintugrás - Yuri
DE8EFC02 C19E7B82 3C07305B 85F19EFF

Örök/Max HP - Alice
CE8EFCD4 BCA99E6A 2C0730A5 F8FCFBD7
CE8EFCEE BCA99E6A 2C0730BF F8FCFBD7

Örök/Max MP - Alice
CE8EFCD6 BCA99E6A 2C0730A7 F8FCFBD7
CE8EFCE8 BCA99E6A 2C0730C1 F8FCFBD7

Örök/Max SP - Alice
CE8EFCD0 BCA99E6A 2C0730A9 F8FCFBD7
CE8EFCEA BCA99E6A 2C0730C3 F8FCFBD7

Gyors szintugrás - Alice
DE8EFCD2 C19E7B82 3C0730AB 85F19EFF

Örök/Max HP - Zhuzhen
CE8EF3A4 BCA99E6A 2C0731F5 F8FCFBD7
CE8EF3BE BCA99E6A 2C07310F F8FCFBD7

Örök/Max MP - Zhuzhen
CE8EF3A6 BCA99E6A 2C0731F7 F8FCFBD7
CE8EF3B8 BCA99E6A 2C073111 F8FCFBD7

Örök/Max SP - Zhuzhen
CE8EF3A0 BCA99E6A 2C0731F9 F8FCFBD7
CE8EF3BA BCA99E6A 2C073113 F8FCFBD7

Gyors szintugrás - Zhuzhen
DE8EF3A2 C19E7B82 3C0731FB 85F19EFF

Örök/Max HP - Margarete
CE8EF374 BCA99E6A 2C073145 F8FCFBD7
CE8EF30E BCA99E6A 2C07315F F8FCFBD7

Örök/Max MP - Margarete
CE8EF376 BCA99E6A 2C073147 F8FCFBD7
CE8EF308 BCA99E6A 2C073161 F8FCFBD7

Örök/Max SP - Margarete
CE8EF370 BCA99E6A 2C073149 F8FCFBD7
CE8EF30A BCA99E6A 2C073163 F8FCFBD7

Gyors szintugrás - Margarete
DE8EF372 C19E7B82 3C07314B 85F19EFF

Örök/Max HP - Kieth
CE8EF3C4 BCA99E6A 2C073195 F8FCFBD7
CE8EF3DE BCA99E6A 2C0731AF F8FCFBD7

Örök/Max MP - Kieth
CE8EF3C6 BCA99E6A 2C073197 F8FCFBD7
CE8EF3D8 BCA99E6A 2C0731B1 F8FCFBD7

Örök/Max SP - Keith
CE8EF3C0 BCA99E6A 2C073199 F8FCFBD7
CE8EF3DA BCA99E6A 2C0731B3 F8FCFBD7

Gyors szintugrás - Keith
DE8EF3C2 C19E7B82 3C07319B 85F19EFF

Shadow Man 2econd Coming

PAL	NTSC
M	
0E3C7DF2 1853E59E	0E3C7DF2 1853E59E
EE81D546 BCA99C80	EE81C256 BCC80902



Sérthetetlenség
DE8EBE76 BCA99B83 DE8E3EEE BF899B8B
DE8E3EEA BCA99B83

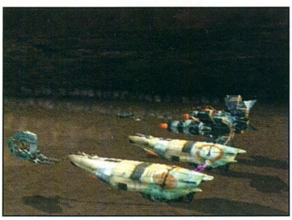
Debug adatok
DE9357EA BCA99B84

Star Wars Racer Revenge

PAL	NTSC
M	
0E3C7DF2 1853E59E	0E3C7DF2 1853E59E
EE9B5D76 BCA99C80	EEAF17C6 BCDACE32

Az ifjú Anakin
DE5D329E BCA99B84 CE5D3F5E BCA99B84

Clegg Holdfast
DE5D32A6 BCA99B84 CE5D3F66 BCA99B84



Gasgano
DE5D32B6 BCA99B84 CE5D3F76 BCA99B84

Mars Guo
DE5D32B2 BCA99B84 CE5D3F72 BCA99B84

Mawhonic
DE5D32BE BCA99B84 CE5D3F7E BCA99B84

Sebulba (Episode 1)
DE5D324A BCA99B84 CE5D3F0A BCA99B84

Wan Sandage
DE5D3252 BCA99B84 CE5D3F12 BCA99B84

Scorch Zanales
DE5D325E BCA99B84 CE5D3F1E BCA99B84

Sebulba
DE5D325A BCA99B84 CE5D3F1A BCA99B84

Darth Maul
DE5D326E BCA99B84 CE5D3F2E BCA99B84

Knire Dark
DE5D326A BCA99B84 CE5D3F2A BCA99B84

Kraid Nemmeso
DE5D3276 BCA99B84 CE5D3F36 BCA99B84

Tzidik Wrantojo
DE5D3272 BCA99B84 CE5D3F32 BCA99B84

Watto
DE5D327E BCA99B84 CE5D3F3E BCA99B84

Darth Vader
DE5D327A BCA99B84 CE5D3F3A BCA99B84

Az összes pálya/képgaléria
DE5D3206 BCA99A82

WTA Tour Tennis



PAL
M
0E3C7DF2 1853E59E
EE8EF296 BCA99C80

P1 - 1 pontra a győzelemtől
CEBC6BFA BCA99B87

A P1 sosem szerez pontot
CEBC6BFA BCA99B83

P2 - 1 pontra a győzelemtől
CEBC6B66 BCA99B87

A P2 sosem szerez pontot
CEBC6B66 BCA99B83

P1 tenisz-szörnyeteg
DEB196FE FCC99B83
DE4C12FE FCC99B83

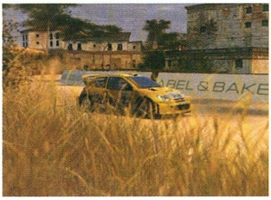
■ XBOX CHEATEK

RalliSport Challenge

Citroen Xsara Kit
Érjünk el első helyezést a Mediterranean Rallyn.

Nissan Micra
Érjünk el első helyezést a Pro Rally kupán.

Profi kocsik
Gyűjtsünk össze több mint 12000 pontot a career módban, s ezzel elérhetővé válnak a következő autók: Saab 9-3 T16 4x4, Opel Astra T16 4x4, Ford Focus Rallycross, Citroen Xsara Rallycross, Mitsubishi Lancer EVO 65, Subaru Impreza Hill Climb, Lancia Delta Integrale, és Nissan Skyline.



Klasszikus autók
Gyűjtsünk össze több mint 40000 pontot a career módban, s ezzel elérhetővé válnak a következő autók: Metro ER4, Peugeot 205 TI6, Audi Quattro SI, és Lancia Delta S4.

Unlimited kocsik
Gyűjtsünk össze több mint 70000 pontot a career módban, s ezzel elérhetővé válnak a következő autók: Peugeot 405 TI6 Hill Climb, Audi Quattro SI Hill Climb, Suzuki Grand Vitara PP Special, és Toyota Tacoma Hill Climb.

Star Wars: Obi-Wan

Pályaválasztás
A főmenüből a „new game" opcióval indítsunk új játékot, majd a játékállás nevének azt adjuk meg, hogy "GREYTHERAT". Ezzel minden szint, beleértve a bónuszszinteket is megnyílik. Vagy azt adjuk meg névnek, hogy "M1A2U3L4!?", amivel Darth Maulig nyílik meg valamennyi pálya.



Battle Royal küldetés
Végezzünk Darth Maullal a 25. pályán.

Extra versus mód karakterek
A játék közben a jedi arénában legyőzött karakterek mind választhatóvá válnak a versus módban.

■ GAME BOY ADVANCE CHEATEK

Advance Wars

Olaf megszerzése
Nyerjük meg a Campaign módot, és vásároljuk meg Olafot Hachitól 50 tallérért.

Nell megszerzése
Érjünk el S fokozatot az Advance Campaignben, majd vásároljuk meg Nellt 80 tallérért.

Komolyabb nehézségi szint
Egyszerűen tartsuk nyomva a Selectet miközben elindítjuk a campaign módot. Az ellenfelek keményebbek lesznek, viszont több pénzt nyerhetünk mindegyik csatában.

Titkos küldetés
A "Rivals" küldetés megnyitásához Samit válasszuk CO-nak a "Captain Drake", "Naval Clash", "Wings of Victory", és a "Battle Mystery" küldetésekhez.

Extra CO-k
Miután végigmentünk a campaign módon, nehezebb fokozaton foghatunk neki újra, valamint újabb CO-k közül válogathatunk az alábbiak szerint:
Kanbei: automatikusan megkapjuk őt
Drake: válasszuk Andyt a "Captain Drake", a "Naval Clash", a "Wings of Victory", és a "Battle Mystery" küldetésekhez.
Grit: válasszuk Maxet a "Max Strikes" küldetéshez.
Sonja: nyerjük meg valamennyi VS Sonja küldetést.
Eagle: nyerjük meg a "Rivals" küldetést.
Sturm: szerezzük meg valamennyi CO-t!

■ **ATLANTIS THE LOST EMPIRE**

Pályakódok

2. szint	BMQDNPJS
3. szint	BRZSGZDY
4. szint	BVMJFYLG
5. szint	B7JHPMHC
6. szint	C6XQLUNF
Befejezés	COCNQQIY



Britney's Dance Beat

Cheat mód
Kódnak adjuk meg: "HMNFK" vagy "NXRFP" és ezzel megnyílik valamennyi szint és bónusz.



Croc

Pályakódok
2. SRHPBFDHFC
3. SSHPBFDHFD
4. STHPBFDHFF
5. NLHPBFDHKG
6. NJHPBFDHKN
7. NDHPBFDHKS
8. NFHPBFDHKT
9. JBHPBFDHPQ
10. JLHPBFDH
11. MJHPBFDHPH
12. JKHPBFDHPP
13. JKHPBFDHPT
14. DQHPBFDHTD
15. DCHPBFDHTR
16. DJHPBCDHTL
17. DSHPBCDHTB
18. TGHPBCDHDN
19. TBHPBCDHDS
20. THHPBCDHDP
21. TCHPBCDHTD
22. TJHPBCDHDL
23. TFHPBCDHDR
24. PQHPBCDHJD

Cruis'n Velocity

Pályakódok
1. HLDDRTSN
2. HLDDSNST
3. HLDDNRLN
4. HLDDHVGD

Dexter's Laboratory: Deesaster Strikes!

Extra élet
Kódnak adjuk meg: "LLRR LRLL LRLL RRLL".

Extra muníció
Kódnak adjuk meg: "LRRR LLRR LLLL RLLR".



GAMEBOY ADVANCE CHEATEK

Gyorsabb mozgás
Kódnak adjuk meg: "LRRR RLRL RRLL RLRR".

Kevesebb sérülés
Kódnak adjuk meg: "LRRR RLLL RLLL LLLR".

Magasabb ugrások
Kódnak adjuk meg: "LLRR RRRR LLRR LLLR".

Gyorsabb ellenfelek
Kódnak adjuk meg: "LRRR RRLL LLRR RRLL".

Lassabb ellenfelek
Kódnak adjuk meg: "LLRR RLRR RLLR RLLR".

Erősebb ellenfelek
Kódnak adjuk meg: "LLRR RRLR RRLL LLLL".

Megfordított irányítás
Kódnak adjuk meg: "LRRR RRRL RLLR RLLL".

F-Zero: Maximum Velocity

Password képernyő
A grand prix módban, a járműválasztás képernyőjén üssük be: L, R, Start, R, L, Select.

Jet Vermilion kocsi
A névválasztásnál a "YAZZO JR." Névvel jelentkezünk be, majd a password képernyőn írjuk be kódnak: "2-8+o8T2YQ30".



Konami Collector's Series

Advanced felbontás a Froggerben
A Frogger címképernyőjén üssük be: Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, B, A, Start.

Advanced felbontás a Gyrussban
A Frogger címképernyőjén üssük be: Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, B, A, Start.

Extra életek a Rush N' Attackban
A Rush N' Attack címképernyőjén üssük be: Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, B, A, Start.

Advanced felbontás a Scramble-ben
A Scramble címképernyőjén üssük be: Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, B, A, Start.

Bónuszszint a Time Pilotban
A Time Pilot címképernyőjén üssük be: Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, B, A, Start. Ezzel egy kőkorszaki színhely is megjelenik a játékban.

Bónuszharcosok a Yie-Ar Kung Fuban
A Yie-Ar Kung Fu címképernyőjén üssük be: Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, B, A, Start. Az új harcosok egy egyjátékos menet után jelennek meg, vagy azonnal választhatók a versus módban.

No Rules



1. főellenség	13TYNLP18J34
2. pálya	DPTYNLP17ZM!
2. főellenség	PPTDDLS18J26
3. pálya	NKTDDLS18J24
3. főellenség	K7RFNLKH8J39
4. pálya	JTRFNLKH8J3v
4. főellenség	TFQFNL9H8J2R

Scorpion King: Sword of Osiris

Az összes pálya
Kódnak adjuk meg: Kék, Zöld, Zöld, Kék.

Cassandra választása
Kódnak állítsuk be a következő képmásokat: Mathayus, Menmon, Isis, Mathayus.

Wolfenstein 3D

Istenmód
Pauzáljuk le a játékot, majd tartsuk lenyomva az L + R-t, és üssük be: A, A, B, 5xA. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

Az összes fegyver, kulcsok, lőszer, és energia
Pauzáljuk le a játékot, majd tartsuk lenyomva az L + R-t, és üssük be: A, B, B, 5xA. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.



Pályaléptetés
Pauzáljuk le a játékot, majd tartsuk lenyomva az L + R-t, és üssük be: A, B, A, A, 3xB, A. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

MONSTER RANCHER ADVANCE

Különféle szörnyek
Menjünk a szentélybe, ahol – figyelve a kis- és nagybetűkre – az alábbi kódok beírásával aktiválhatjuk a titkos szörnyeket:
"Rika" – Ace, "Justice" – Moon Light, "Ninja" – egy igen erős antlan, "Flighty" – egy arrowhead kemény páncéllal és sötét aurával, "Torble" – Silverface, "Cyber" – Stalgunner, "zompe" – Clocker, "TK" – Crab Zuum, "KEEPSLY" – Crono, "POWER!!" – Cyclops, "Word" – Diablos, "Infinite" – Diva, "Will" – Dj Mogi, "Killer" – Dogmar, "enter pal" – egy sárkány, "Spyro" – egy sárkány, "Kawrea" – Magmaheart, "Juno" – Quellepre, "Football" – Fankung, "Strange" – Piyokkung, "99%POW" – egy durahan, "Paladin" – HolyKnight, "Avenger" – Selven, "PAI" – egy golem, "TopStats" – Tyrant, "Luminous" – Naskar, "Crystal" – Crystalia, "MAE" – egy joker, "Project0" – egy hangos joker sötét aurával, "Angel" – Gespenst, "MEGADETH" – Skull Gold, "Redbull" – Lava Blood, "SEAINSUN" – Lesione, "Homer" – Madderie, "ryu" – Metal Octy, "Polar" – Mew, "miss" – egy mocchi, "Most" – fehér mocchi, "Rouge" – Soft Pink, "Pabs" – White Moch, "Jackson" – Thrillie, "Citrus" – Momo, "Santa" – Momorien, "LIKETEA" – Naga, "Sausage" – Vienna, "Snow" – Yuppee, "Geni" – Peng Mocchi, "Ultra" – Altima, "Nature" – Nymph, "RMN_6" – Plassie, "Ryu" – egy psiroller páncéllal, "Shark" – egy psiroller sötét aurával, "QABSTABS8" – Saga, "Tesca" – Suezo, "jeds" – egy tiger, "Lion" – egy tiger elektromos védelemmel, "Leaf" – Remus, "Papas" – Kamui, "98%SPEED" – Zan, "Alien" – Ibuki, "Predator" – Setsuna, "KEEPSLY" – Chrono, "Luxury" – Glarlie







GAMEBOY ADVANCE SAROK



TEKKEN ADVANCE

KÉZI-TUSA

KIADÓ/FEJLESZTŐ NAMCO

Mostanában ismét eluralkodóban van nálunk a Tekken-láz: ha nem is éppen a negyedik rész foglalja le időnk nagy részét, de az erre fogékonyabbak még a nemrég – legalábbis Európában nemrég – megjelent GameBoy-verzióval is képesek órákat tölteni (viszont Vári Zolit például teljesen hidegen hagyja a kis gép... ejnye!). A Tekken Advance tulajdonképpen a harmadik rész módosított – és valljuk be: némileg leegyszerűsített – változata.

Verekedős játékokból eddig sem volt hiány GBA-n, de azok vagy nem jelentek meg Európában, vagy nem sikerültek valami jól – az egyetlen ilyen program, amiről írtunk, a Mortal Kombat Advance volt, de az is pusztán azért került be az újságba, hogy megvédjünk tőle titeket. A legnagyobb változást az eredetihez képest az jelenti, hogy a játék sokkal 2D-sebb lett, mint volt. A hátterek megoldása (nem a minőségre vagy a látványosságra gondolunk) leginkább a Tekken Tagra emlékeztet, itt is találkozunk a kidolgozott ál-3D háttérel, azaz tulajdonképpen egy „forgó" padlón harcolunk. Az ütések elől persze ki lehet térni, tehát a küzdelmet nem csak oldalról szemlélhetjük. Egyébként a hátterek elég közepesek lettek: ha van is néhány igen látványos helyszín, a legtöbbjük azért elég kopár. Ezzel szemben a karakterek fantasztikusak, mindegyikük ugyanolyan mozdulatokkal rendelkezik, és ugyanolyan ruhában van, mint ahogy azt már PSX-en megszokhattuk. Mozdulataik rengeteg animációs fázisból tevődnek össze, ilyen téren a játék szinte semmit sem romlott – elképesztő, hogy a tehetséges és szorgalmas fejlesztőcsapatok mennyit tudnak kihozni a kis gépből. A karakterek arcképei (ezek a töltögetés alatt tűnnek fel) is kiváló minőségűek lettek, meg nem mondja senki, hogy ezek „csak" GameBoyos fizimiskák. A zenét szintén csak dicsérni lehet: jó sok szám kapott helyet a kártyán, és szokatlanul tisztán, recsegés nélkül szólnak – ráadásul a gép még néhányszor meg is szólal.

Természetesen a játékmenet sem úszhatta meg változások nélkül, köszönhetően annak, hogy a GBA-n nincs annyi gomb, mint egy PSX-kontrolleren – a négygombos irányítást át kellett dolgozni. Az egyik gombbal rúghatunk, a másikkal üthetünk, a jobb flipperrel pedig dobhatunk (ez persze sokszor nem tényleges átdobást jelent, hanem valamilyen extra támadást, például fojtást). Ennek





következtében a durvább támadások kivitelezése kicsit megváltozott, de szerencsére játék közben mindig megnézhetjük aktuális karakterünk kombóinak listáját. Egyébként a karakterek legjellemzőbb mozgáskombinációi megmaradtak, Gunjack repül, Yoshimitsu pattog a kardján, Xiayou ugyanolyan béna, mint eddig, és természetesen Hwoarangot lehetetlen dolog legyőzni...

Harc közben a kamera egyébként ki-be zoomol és amikor egy látványos dobást mutat be az egyik fél, akkor az „operatőr" teljesen ráközelít a küzdő felekre. Összesen tíz karakter próbálható ki – ez is nagy érvágás, de hát egy kis kártyára jóval kevesebb adat fér rá, mint egy CD-re. A kipróbálható Iron Fist-résztvevők a következők: Xiayou, Yoshimitsu, Nina, Law, Gunjack, Paul, King, Jin és az isteni Hwoarang. Az egyedüli megnyerhető karakter Heiachi, aki tulajdonképpen a legyőzendő főellenség az arcade-módban. Utóbbin kívül egyébként lehetőségünk van a jól megszokott Practice-t, Survivalt vagy a Time Attacket indítani. Igen érdekes, hogy a Tag-módban három karaktert kell választanunk, nem a TTT-ből megszokott kettőt. Sajnálatos módon a többjátékos-mód eléréséhez két Tekken Advance cartridge-re van szükség – mivel csak egyet tudtunk szerezni, sajnos ezt nem állt módunkban kipróbálni. Az mindenesetre biztos, hogy egymás ellen lehet játszani normál, illetve 3 vs 3 mecscseket is. Igazán nem értem, hogy a Namco miért nem tette lehetővé a többjátékos opciót akár úgy, hogy csak egy arénát lehet kipróbálni...

Az is igen sajnálatos, hogy mindössze egyetlen rejtett karakter van, ráadásul a Tekkenekre mindig is jellemző minijátékokat is mellőzték – pedig egy Tekken Bowling szerintem simán elfért volna még a kártyán.

A Mortal Kombat Advance csúfos kudarca (márciusi számunkban 35%-kal jutalmaztuk) után őszintén szólva tartottam a Tekken Advance-tól, azonban most szerencsénk volt. A Namconál ugyanis úgy tudták átírni egy PSX-es játékot az annál azért sokkal szerényebb képességű GBA-ra, hogy a harcrendszer élvezetességét teljes mértékben sikerült átmenteni. Amennyiben egy haverodat is rá tudod beszélni a beruházásra, akkor kötelező jellegű a játék, de ha csak egyedül nyomnád, akkor már megfontolást igényel a dolog. Ha viszont kicsit is szereted a Tekkeneket, akkor nem érdemes habozni.

GRAFIKA	93 %
HANG	95 %
ÉRTÉK	90%

ZSEBHÍRADÓ

Mega Man Zero

Ugyan Japánban már régebben megjelent, de hozzánk csak év végén fog eljutni ez a program, aminek az a különlegessége, hogy nem a kék Mega Mant fogjuk benne irányítani, sőt: őt kell levadásznunk, mert gonosszá vált. Zero lesz az irányítható karakter, aki már feltűnt néha a régebbi epizódokban – ez persze kissé megváltoztatja a játékmenetet is.

Nicktoons Racing

Azt hiszem, a cím mindent elmond, egy Mario Kart-klónhoz lesz szerencsénk, természetesen a Nickelodeon



rajzfilmek karaktereivel a főszerepben. Összesen tizenkét szereplő, és ugyanennyi pálya vár kipróbálásra: a legismertebbek a Rugrats-kölykök, a CatDog, valamint Arnold. Természetesen többféle fegyvert vehetünk föl, és lesz többjátékos-mód is.

Manic Miner

Az egyik legtöbbet emlegetett C64-es (VZ szerint Spektrumos is) játék, a Manic Miner



is megkapja a mostanában szokásos GBA-kezelést. A programban pixelpontos ugrásokra lesz szükség, hogy a mozgó platformokról, és az ellenségek gyűrűjéből fel tudjuk szedni az összes kulcsot, amik a meneküléshez kellenek. Az összes régi és tíz új pálya, no meg átrajzolt grafika vár ránk júniusban.

SPIDER-MAN: THE MOVIE

KICSIBEN NAGYOBBAT ÜT...

KIADÓ **ACTIVISION** FEJLESZTŐ **DIGITAL ECLIPSE**

Márciusi számunkban bemutattuk az első pókemberes játékot, ami GameBoyra jelent meg, most pedig a film premierjére megérkezett az azt feldolgozó program is. A The Movie alcímet viselő játék azonban nem kevés dologban különbözik a pár oldallal korábban bemutatott PS2-es verziótól – kezdve például azzal, hogy a film sztorijához nem sok köze van.

Itt a mi kis potrohos barátunk már teljes menetfelszereléssel kezd, képességeinek teljes tárházával felruházva. A játék stílusa teljesen megegyezik a Mysterio's Menace-ével: Spidermant oldalról láthatjuk, így kell bejárnunk vele a legkülönfélébb épületeket, összesen tizenkettőt. A célok szerencsére nem merülnek ki abban, hogy el kell érnünk a kijáratot: a lehető legkülönfélébb módokon kell meghiúsítani Vulture, Shocker és Green Goblin fondorlatos terveit. Például ki kell szabadítanunk néhány túszt, vagy fel kell robbantanunk, pár gyilkos gázzal teli hordót – egyszer az is előfordul, hogy egy összedőlő irodaházból kell menekülnünk. A szabadban játszódó pályákon igen hasznos mozdulat a lengedezés – csakúgy, mint a nagyobb konzolokra készülő változatokban, itt is rengeteget fogunk „tarzanozni". Egy másik hasznos mozdulat a felrántás: a gömbtetejű lámpaoszlopokra ezzel kapaszkodhatunk fel, majd szinte kilőhetjük magunkat a levegőbe, hála a centrifugális erőnek. A gonosztevőket messziről a hálónkkal szedhetjük le (ezt több különféle speciális hatással ruházhatjuk fel), közelről pedig ökleinkkel taníthatjuk meg őket kesztyűbe dudálni. A program egyik érdekessége, hogy a pályák meghatározott pontjait lefényképezhetjük – ha minden pontot lekapunk egy pályán, a filmből nyerhetünk meg képkockákat.







A Spider-Man grafikája meglehetősen furcsa, képregényszerű, az ütésváltásokat például „Pow", „Thwap" és egyéb feliratok kísérik. A fejlesztők szerint erre azért volt szükség, mert a Mysterio's Menace látványvilága realisztikus volt, és nem akartak egy ugyanolyan játékot készíteni. Bónuszként néha teljesen 3D-s lengedezős pályarészletek is várnak ránk, ezek egész pofásak lettek. Mindent összevetve, a GBA-s verzió szerintem jobb lett – persze a gép képességeihez mérten – mint a nagyobb gépekre készült változat.

GRAFIKA	86 %
HANG	73 %
ÉRTÉK	86%

Z.O.E. THE FIST OF MARS

MINDENBŐL KAPUNK EGY KICSIT -DUMÁBÓL PEDIG SOKAT

KIADÓ **KONAMI** FEJLESZTŐ **KCEJ**

Tavaly októberi számunkban teszteltük a Zone of the Enders PS2-es verzióját, és már akkor megemlítettük, hogy készül a folytatás GBA-ra. Mint most kiderült, ez nem annyira folytatás, mint inkább egy ugyanabban a világban játszódó stratégiai játék.

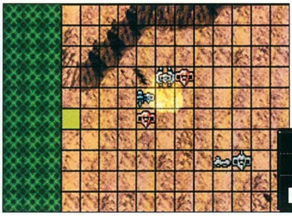
Főszereplőnk Cage, egy fiatal srác, aki a Bonaparte III űrhajón teljesített szolgálatot. Amikor a hajót megtámadja egy titokzatos űrnaszád, csak úgy menekül meg, hogy beleugrik egy Orbital Frame (azaz egy mech) belsejébe, egy furcsán viselkedő lánykával együtt. Miután megszabadultunk a Bonaparte végzetétől, sikeresen landolunk a Mars felszínén – azzal a kis szépséghibával, hogy a hatóságok minket tartanak felelősnek a merényletért, terroristának hisznek minket. Már éppen elrendelnék a kivégzésünket, amikor feltűnik legjobb haverunk, Ares (ő egy mentőkabinnal tudott elmenekülni a Bonaparteról) – néhány igazi terroristával együtt, és megmentenek minket. Innen indul igazán a játék, ugyanis kiderül, hogy a terroristák igazából szabadságharcosok, a rendőrök pedig velejükig korruptak, gonoszak és aljasok.

A játék két részből áll: a küldetések között rendkívül hosszú párbeszédeket nézhetünk végig, maguk a küldetések pedig leginkább egy egyszerűsített Advance Warsra hasonlítanak, némi Ring of Red (PS2) beütéssel. Az utóbbiak egy négyzethálós terepen zajlanak, itt mozgathatjuk robotjainkat. Amikor támadunk, akkor néhány másodperc áll rendelkezésünkre ahhoz, hogy a célkeresztet az ellenfélre vigyük – a célkereszt mérete, illetve a rendelkezésünkre álló idő a statisztikáinktól függ, valamint mi is beállíthatjuk, hogy a célzást, vagy a sebzést preferáljuk inkább. Ha minket támadnak meg, akkor az lesz a feladatunk, hogy elkerüljük az ellenfelünket, nem szabad hagyni, hogy befogjon minket.

A játék egész jó lenne, ha nem lenne benne az elképesztő mennyiségű szöveg. Ugyan találkoztam olyan véleményekkel, melyek szerint ez jó dolog – én nem így látom: a dumák unalmasak, és több mint ötórányi van belőlük: az igazi játékra alig jut idő. Ettől eltekintve azonban minden rendben van, akiknek az Advance Wars túl bonyolult volt, azok itt bátran próbálkozhatnak.







GRAFIKA	81 %
HANG	89 %
ÉRTÉK	82%

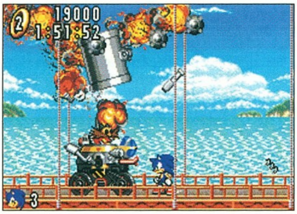
SONIC ADVANCE

SZÓ SZERINT GYORSAN VÉGIGJÁTSZHATÓ

KIADÓ **SEGA** FEJLESZTŐ **SONIC TEAM**

Sonic nem éppen új játékos a konzolok piacán, nemrég ünnepelte 13. életévét – innen is gratulálnánk neki. A kis kék sün eddig kizárólag Sega-gépeken tűnt fel (nem számítva egy Sonic Pocket Adventure nevű, csak Japánban megjelent verziót, ami NeoGeo Pocket Colorra készült el), most nemcsak GameCube-ra tért át, de legújabb kalandja GBA-ra is elkészült.

A Sonic Advance leginkább a régi MegaDrive-os ős-Sonicokra hasonlít, hiszen a játék 2D-s – de az eszeveszett sebességérzet itt is megvan. A játék elején négy karakter közül választhatunk, Sonic természetesen a legátlagosabb – bár irgalmatlanul fel tud gyorsulni. Tails repülni tud, Knuckles képes felmászni a falakon, Amy pedig egy hatalmas kalapácsot hurcol magával – cserébe viszont nagyon lassú. A játékmenet nem sokat változott a régebbi epizódokhoz képest: a pályákon úgy kell eljutnunk a kijárathoz,





hogy út közben a lehető legtöbb gyűrűt veszszük fel. Amikor valakivel (vagy valami hegyessel) összeütközünk, az összes gyűrű kipattan Sonic zsebéből, egy kevés idő alatt azonban még menthetjük a menthetőt: pár aranykarikát visszaszerezhetünk, mielőtt szertefoszlanak.

Összesen hét világ vár ránk, mindegyikben két pályával és egy főellenféllel – kicsit gyakorlottabb platformjátékosok akár két óránál rövidebb idő alatt végigvihetik a Sonic Advance-ot. Ezen segít az, hogy minden világban összeszedhetünk egy Chaos Emeraldot – ezeket rejtett helyeken lelhetjük meg, megéri tehát lassabban, körültekintően bejárni a pályákat (már csak azért is, mert annyira felgyorsulhatunk, hogy nem fogjuk látni, mikor bukkan fel előttünk egy ellenfél). A hét Chaos Emerald egy újabb világot nyit meg



– itt számolhatunk le végleg (na persze…) dr. Robotnikkal. A Tiny Chao Garden nevű menüpontban egy kis lényt, egy Chaot nevelgethetünk – különböző gyümölcsöket vehetünk neki, amivel karakterisztikái fejlődnek, és amennyiben megvan a GC-s Sonic Adventures 2, összeköthetjük a GBA-val, és átmásolhatjuk a játékba a lényünket. Aranyos kis játék ez a Sonic, de az a baj, hogy túl rövid – ráadásul nekem abszolút nem volt kedvem másodszor (harmadszor, negyedszer…) is nekivágni, hogy kipróbáljam egy másik karakterrel.

GRAFIKA	91 %
HANG	84 %
ÉRTÉK	81%

ICE AGE

KÉZIMOZI

KIADÓ **UBI SOFT** FEJLESZTŐ **A2M**

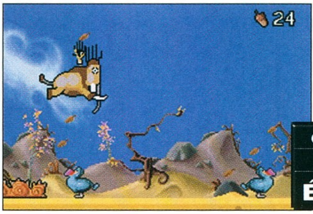
Az már régóta általánosan elfogadott tény, hogy a mozifilmekből készült játékok minősége sosem verdesi az egeket, legjobb esetben is csak közepes jegyet érdemelnek. Még a fentebb bemutatott Spider-Man sem tartozik kategóriája élvonalába – igaz, mégis a legjobb filmátiratok között van.

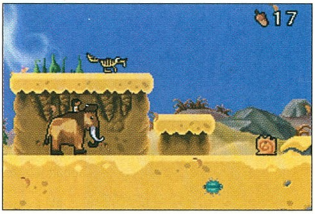




Az Ice Age alapján egyelőre egyetlen konzoljáték készült, mégpedig egy GBA-s verzió. Ez persze valahol érthető, hiszen a fejlesztőkészletek igen olcsók, ráadásul nincs is annyi munka egy ilyen programmal, mint mondjuk egy PS2-es változattal – az eladásokból azonban kényelmesen megszedhetik magukat a kiadók. Remélem ebből a játékból nem fogják, mert szörnyűre sikerült – ott van a legrosszabb GBA-s játékok között (igaz, a Mortal Kombat „szintjét” nem éri el a cucc).

Kezdjük a grafikával: kis túlzással akár GBC-re is kijöhetett volna, ocsmány 2D-s figurákkal kell mászkálni a cseppet sem impresszív hátterek előtt. A lények animációja rendkívül rossz lett, ráadásul Sidet senki sem ismerné föl, ha nem tudnánk, hogy róla van szó. A játékmenet sem





sikerült jobban: hét pályán Mannyt, háromszor pedig Sidet kell irányítani. Az előbbivel teljesen szokásos platformjátékot kapunk, ugrálhatunk és csapkodhatunk az ormányunkkal. A Siddel teljesítendő pályák ettől kicsit különböznek, itt ugyanis „menekülnünk kell” – azaz nem szabad a képernyő bal széléhez érnünk. Azt valószínűleg mondani sem kell, hogy a játék jelszavas mentést használ, bár túl nagy szükség nem lesz rá, ugyanis meghalni igen nehéz: a tonnaszám található makkok mindegyike egy-egy életet jelent.

Ha platformjátékra fáj a fogad, akkor inkább ott van a Super Mario World, vagy végső esetben a Wario, a Crash vagy a Sonic, azokkal sokkal jobban fogsz járni – vagy azzal, ha megnézed párszor a filmet, esetleg megveszed DVD-n, mert azzal semmi baj sincs. A játékkal azonban csak az van…

GRAFIKA	51 %
HANG	65 %
ÉRTÉK	48%

ZSEBHÍRADÓ

Tony Hawk's Pro Skater 3

A nyáron már nálunk is kapható lesz az egyik legjobb GBA-s program folytatása. A játékban a nagyobb konzolokra készült (lásd mostani számunkban) pályák közül öt kerül majd bele a kis gépbe, va-



lamint egy teljesen új. A revert trükkök is megjelennek, és már lehet négyen is játszani a programmal. Összesen 13 karakter vár kipróbálásra, no meg néhány titkos.

Stuart Little 2

Nyáron érkezik a mozikba a Stuart Little második része, ezzel egyidőben pedig a GBA-változat is. A fejlesztőket a forgatókönyvíró segítette, a játék tehát a lehető legjobban



fog illeszkedni a mozifilmhez. Egy gyerekeknek készült egyszerű platformjáték lesz a SL2, de lesznek benne repülős és gördeszkás részek is – összesen tíz pálya lesz.

Super Ghouls & Ghosts

A Capcom nem csak PS2-n élesztgeti ezt a régi játékot (Maximo-köntösbe rejtve), ha-



nem GBA-n is kiadják. A kártyán rajta lesz az eredeti Ghouls & Ghosts, de lesz egy remix verzió is, felújított látvánnyal és hangokkal, valamint nem lesz annyira nehéz. Megjelenés ősszel.

POKÉMON MINI

Egy korábbi számunkban már hírt adtunk arról, hogy a Nintendo egy új zsebkonzol piacra dobását tervezi – ez lenne a Pokémon Mini. Mint az a címből is adódik, a kis gépet – „a világ legkisebb konzolja!" – főként a Pokémon-rajongó fiataloknak szánják, ezzel is enyhítve a GameCube-os Pokémonokra való várakozás szörnyű hosszú pillanatait.

Kezdjük a száraz tényekkel: amikor a Nintendonál Mininek nevezték el az új gépet, egy cseppet sem túloztak. Körülbelül harmadakkora, mint egy GameBoy Advance, ráadásul az alakja is elég furcsa, nem tudom, hogy milyen ergonómiai megfontolások ihlették a kis csücsköt a konzol jobb alján… A bekapcsoló gomb mellett (sokan már itt elvéreznek, a gépet a kis szürke gombbal kell felpörgetni) egy D-pad, két normál gomb, illetve egy flippergomb van (ezzel hozhatjuk elő a menüt, ahol ki lehet kapcsolni a játékok zenéit). A kijelző 96x64 pixeles, ami nem túl méretes – ráadásul csak fekete-fehérben (pontosabban szürke-halványzöldesben) tudja megjeleníteni a dolgokat. Ezenfelül a masina tetején van egy infravörös port, amivel akár hatan is játszhatunk egyszerre. A hardverspecifikációkat egy beépített rázómotor, illetve egy rázkódásérzékelő kerekíti ki.

A géphez alapállapotban egy játék dukál, a másik három megjelent programot külön lehet megvásárolnunk. Az ingyen kapott játék, a Pokémon Party Mini, melyben öt egyjátékos, és két többjátékos minijáték rejtőzik. Persze semmi bonyolultra nem kell gondolni, mindegyik végletesen egyszerű. A Rocket Startban például akkor kell megnyomnunk egy gombot, amikor elkezd rázkódni a gép. A Baseline Judge-ban a két gomb nyomkodásával kell „segítenünk a vonalbírónak", azaz eldöntenünk, hogy a labda a vonalon kívül, avagy belül ért földet. A Boxing Frenzyben minél gyorsabban kell ráznunk a masinát, míg a táncolós játékban le kell utánoznunk a két Pokémonhölgy mozdulatait. Az utolsó játékban egy labdát kell elterelnünk a kapuig. Ezen játékok közös jellemzője a végtelen egyszerűség, és a pokémonos körítés: tulajdonképpen majdnem mindegy, hogy egy Pokémont kell ütnünk a boxban, vagy mondjuk egy macskát. Egyrészt ennek semmi jelentősége sincs a játékmenetre nézve, másrészt meg ekkora felbontásban nem lehet annyira belemenni a részletekbe, hogy akárcsak a legvadabb Poké-fanok is mindegyik pixelhalmot egy szemvillanás alatt azonosítani tudják.

A Pokémon Pinball Mini tulajdonképpen az eredeti GBC-s Pokémon Pinball lebutított (!) és megcsúnyult (!!) változata. A játék célja az, hogy különféle pályákon a „Pokémon golyóindítóval" kilőtt labdákat elhelyezzük a lyukakban (van, amikor minden lukat be kell tömnünk, és van, amikor megadott idő alatt kell bizonyos számú találatot elérnünk). Összesen 70 pálya van, ráadásul golyóindítónak több Pokémont is elkaphatunk; a kézikönyv erre vonatkozó kijelentései ellenére nekem nem sikerült nagy különbségre lelnem köztük.

Harmadik delikvensünk a Pokémon Puzzle Collection, amely háromféle kihívást kínál: mozgó puzzle-ket, árnyék puzzle-ket és a mentőakciónak nevezett versenyfajtát. Moving Puzzle-ből összesen 20 áll rendelkezésünkre, itt egy izgő-mozgó Pokémont kell kiraknunk, mely 16 kockából áll. A Shadow Puzzle-ban egy árnyképet kell kiraknunk, míg a mentőakcióban kis köveket kell úgy mozgatnunk, hogy Pokémonunk eljuthasson a szabadságot jelentő likhoz. A negyedik – utolsó – beszerezhető játék a Pokémon Zany Cards nevet viseli, és négy kártyajátékot játszhatunk vele.

Őszintén szólva a Pokémon Mini nem nyerte el maradéktalanul a tetszésemet. Igaz, hogy fél órán keresztül jól elvoltam a flipperes játékkal, Sasa meg elszüttyögött – igaz, minden értékelhető siker nélkül – a Puzzle Collectionnel, de úgy vélem, hogy árához mérten (a gép 15 000 felett kapható, a játékok meg 5000 Ft-ba kerülnek darabonként) a Pokémon Mini túl keveset tud. Persze ez egy Pokémon-imádó nyolcéves kisfiút biztos nem hat meg, de ezeknek a programoknak semmi köze sem az eddigi Pokémon-játékokhoz, sem a rajzfilmekhez, persze a címüket leszámítva. Azt hiszem mindenki jobban jár, ha egy kicsivel tovább gyűjt, és inkább egy GBA-ra ruház be, azzal minden tekintetben jobban jár. Igaz, hogy „gotta keccsem oll", de talán érdemesebb várni a Pokémon Advance-ra…





POSTAI MERÉNYLET

PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME

Hi! A segítségeteket szeretném kérni két kérdésben. Csak nemrég kaptam egy PS2-t és hozzá egyetlen játékot, a GT3-at. Így tehát nem nagyon vagyok otthon még ebben a témában. Első kérdésem az lenne, hogy mit jelent az, hogy PAL ill. NTSC? Nagy DBZ-fan vagyok (ezért is örültem meg nagyon az új játékoknak :) és szeretném megtudni, hogy a DragonBall GT Final Bout kapható-e Magyarországon, és ha igen, akkor mennyiért? Előre is köszi. Edward Nigma

Megpróbálom egyszerűen elmagyarázni. (Persze nem biztos, hogy sikerül!) A PAL és az NTSC különböző képelőállítási rendszerek. Tudod, a dolog úgy történik, hogy megy befelé a videójel a kábelen keresztül a tévébe, és szerencsétlennek valamilyen képet kell generálnia belőle, hogy lássál valamit belőle, lehetőség szerint színesben. A PAL az Európában használatos szabvány, NTSC-t használnak a jenkik és a japánok. (Az elvtársak idején még használatos volt a SECAM is, de ezt a történelem viharai elsodorták, midőn kiderült, hogy a legkisebb méretű szovjet kísérleti játékkonzol is egy katonai lakótelep terjedelmű, és a kapacitást át kellett állítani élelmiszertermelésre.) Hogy nehogy véletlenül az élet egyszerű legyen, a PAL és NTSC szabványok természetesen nem kompatibilisek egymással: eltérő frekvenciákat és felbontást használnak. Ezért van az a roppant kellemetlen jelenség, hogy Európában vásárolt (azaz PAL rendszerű) masinán nem tudsz az USA-ban vásárolt (NTSC rendszerű) játékot lejátszani – hát legalábbis addig, míg bele nem repül a masinába egy módosított chip.

Ha a DragonBall GT Final Bout kapcsán a '97-ben megjelent PlayStation-játékról beszélünk, akkor – korából ítélve – erősen csodálkoznánk, ha kapható lenne még Magyarországon. (Talán az üzbég vagy az afgán régióban még akad egy-kettő elfekvőben...) PS2-re szerintünk nem jelent meg ilyen játék.

Kedves Playtime!
Szeretném megtudni, hogy a Final Fantasy X mikor jelenik meg Magyarországon. Ugyanis a leírás - számomra - nem egyértelmű. Van amikor az van írva, hogy NTSC, PAL megjelenés... De hozzá annyira nem értők (pl.: én), nem tudják mit jelent ez. Szóval szerintem egyenesebb lenne az, hogy Amerikában v. Európában v. M.O.-on stb. Az FFX megjelenése PAL-ra 05.01-re van kiírva. A következő számban már valami 05.31. (európai verzió) van írva. Akkor most mi van??!! Mi az, hogy európai verzió? Az előbbi az milyen volt (05.01-es)? Mikor jelenik meg? - ez a kérdés. Köszi

A megjelenésekkel kapcsolatban mindig kissé neuralgikus pont a pontos dátum, lévén a kiadók ilyen-olyan ürügyekkel rendszeresen változtatják ezeket. (Rendszerint két-három nappal az utolsó dátum lejárta előtt.) Ennek több oka is lehet: kedvező piaci időszak kivárása, nem tudnak eleget szállítani a boltokba, esetleg nem készült el a játék időre és hasonló csacskaságok. Az újságban igyekszünk mindig a legutolsó információt közölni, de hát az a fentiekből adódóan nem mindig pontos. A Final Fantasy X egyébként különösen jópofa volt ebben a tekintetben. A japán verzió megjelenése után azt ígérte a Sony, hogy az angol nyelvű NTSC-változat még karácsony előtt (valamikor novemberben) a boltokba kerül az USA-ban. Aztán úgy gondolták, hogy talán mégsem kellene a legújabb aranytoját tojó tyúkot a karácsony környékén jelentősen megszaporodó ezüsttojás tojókkal versenybe dobni, és a megjelenést szépen áttették január másodikára, ha másért nem, hát azért, hogy ez az év is mindenkinek jól induljon. Ennek ellenére karácsony előtt egy-két héttel mégiscsak leszállították párszázezer darabot a boltokba, miközben a "hivatalos" megjelenés nem változott... Úgy látszik, most ugyanez a műsor megy az európai, azaz a PAL-verzió kapcsán is. Jelentem, az utolsó információ szerint ennek megjelenési időpontja még mindig május vége, és ugyanezt támasztotta alá a Sony Hungária is. Egyébiránt: ha egy tesztünknél NTSC megjelenést találsz, akkor az az amerikai megjelenést takarja (japán NTSC-vel maximum a hírekben szoktunk fárasztani benneteket; ahhoz hozzáadva 6-12 hónapot kábé meg lehet saccolni az amerikait is, meg egyébként sem látjuk értelmét olyan játékról tesztet írni, ami kizárólag japán nyelven hozzáférhető). A PAL megjelenés az európait jelenti (ha ez az újság megjelenési időpontja UTÁNI, akkor természetesen ez feltételes módban értendő). A magyarországi megjelenések előrejelzésétől inkább tartózkodunk. Igaz ugyan, hogy a legtöbb nagyobb játékkiadónak van hazai disztribútora, de ők nem feltétlenül tudnak egy-egy játékot az európai megjelenés kapcsán a magyar boltokba eljuttatni, mert a német, angol és francia piacok még mindig kicsit fontosabbak ebben az üzletben, mint mondjuk a magyar. ETTŐL FÜGGETLENÜL azért még nincs kizárva, hogy egy-egy játék már az európai megjelenés kapcsán kapható egyik-másik boltban, mely tény is bizonyítja, hogy nemcsak Isten útjai kifürkészhetetlenek, hanem a kis hazánkba kerülő játékokéi is...

Hello Playtime!!!!!
Egy kérdésem lenne, mégpedig az, hogy igaz-e,hogy az Xbox karcolja a cd-ket??? Ugyanis több boltot felhívtam, és két helyen is mondták, hogy állítólag az egyiket annyira összekarcolta, hogy aztán már nem is olvasta! Remélem csak kamu, mert inkább azt vennék,mint PS2-t.

Jááájl! Ez majdnem olyan jó, mint egy mindentudó, galaktikus zseni megállapítása egy nyilvános fórumon, aki szerint az Xboxok első szériáját vissza kellett vonni az üzleti forgalomból, mert bekapcsolás után zöld füstöt eregettek. (Persze az is lehet, hogy ő dolgozott mind a két boltban, amit felhívtál...) Kezdjük ott, hogy az Xbox-játékok alapvetően DVD-n tenyésznek, habár CD-ből elolvasgatja az audiókat is. Persze nem kizárt, hogy van egy beépített gonosz kis (psycho)Billy a boxban, amelyik lesmirglizi az audio CD-ket, mert Gates and Co. még nem vásárolta fel szőröstül-bőröstül a zenekiadást is (legalábbis EDDIG még nem) – de ha belegondolsz abba, hogy ugyan milyen technológia is szedi le az adatot szerencsétlen DVD-kről vagy CD-kről, és milyen módon, akkor nyilván benned is felmerül a kérdés: ugyan MI A FRANC karcolhatná meg a lemezt?! Talán inkább arról volt szó, hogy már eleve egy karcos lemezt tettek bele, ami ellen aztán az Xbox tiltakozott – de hogy nem ő karcolta össze, az is biztos! Egyébként meg nem feltétlenül kell megbízni mindenféle eladó véleményében: azért a fizetésért, amit kapnak, már jogukban áll hülyének is lenni.

Az újsággal kapcsolatban csak annyit,hogy nagyon király, de szerintem a poszter helyett lehetne plusz nyolc oldal, mert mar ügysincs hova rakni. Nem akarok beleszólni az újság szerkesztésébe,meg ügyse érdekel benneteket, de szerintem a játékok kiakasztásai hasznos oldalakat emésztenek fel. Aki megvesz egy játékot, az akassza is ki egyedül!! Vagy akkor mi a f*sznak költi rá a pénzt?! Lehetne helyette több újdonság, vagy ismertető. Köszi, hogy meghalgattatok, ha esetleg akad egy kis ráérő időtök, írjatok vissza ennek a jelentéktelen kis polgárnak,akinek unalommal telnek a napjai,és nagyon szeretne egy Xbox-ot! Maradok hű olvasótok(még lehet, hogy elő is fizetek)! Sziasztok! Pogihawk

Szerintem bölcsebb lesz, ha ráhagyjuk az emberekre, hogy mire költik a pénzüket (még a végén megütjük magunkat!) Viszont természetesen érdekel bennünket, hogy mi a véleményed az újság összeállításáról, azért szoktunk kérdőíveket generálni rossz perceinkben. (Meg azért is, mert kérdőívet írni egyszerűbb, mint ismertetőt vagy "kiakasztást".) Azt pedig a kérdőívek múltkori kiértékelésénél már jeleztük, hogy megpróbálunk kieszelni valami kellemesebb szerkezetet az ismertetők javára. A következő számban pedig úgyis E3-ámokfutás lesz, szóval a hírek mennyiségére biztos nem lesz panasz. (Legalábbis olyan, ami kevesellné őket...)

Cső a szerkinek!
Azért írok nektek, nem azért, hogy elmondhassátok, hogy nini egy levél, hanem azért mert az újság örömmel jelentem kamaszkorát éli. **(Nini, egy levél!)**

A lázadozások egyik jele az, hogy eltűnt a Dreamcast és a PSX és helyette ezerrel nyomjátok az X nevű dobozt. Nyilván tök hepi mindenki, hogy megjött a csoda, de talán túlzás, hogy az újság fele abból áll. **(Az Xbox mondjuk kétségkívül javítja a közérzetünket, de errefelé úgy általában is tök hepi mindenki. De talán túlzás azt állítani, hogy az újság fele Xboxból áll.)**

Szerintem a végtagjaitokon meg tudjok countolni hány X-box tulajdonos van kicsiny hazánkban (már ha ismertek olyat aki elszámol 20-ig)! **(Ilyen egyént nem ismerünk, mert elvből nem haverkodunk matematikusokkal. Olyat viszont igen, aki a maga kis harminc négyzetméteres kuckójából eladott egy-két hét alatt kétszázat.)**

Oké, mit dumálok hiszen PS2-ből sincs hiány, ami tök jó, mer' az azé' jóval nagyobb körökben elterjedt. Éppen olvasom az újságot, amikor az újságos hangja üti meg füleimet, - akkor lesz ez az újság is, (mármint a Playtime), hát elbizonytalanodtam, de mielőtt könny gyűlne a szemetekben, a válasz határozott igen volt, és lesz is remélem még sokáig!! Ha beraktok az újságba, akkor, egy ódát küldök a szerkibe legközelebb! És mint egy bölcs mondta - "Konzol és Playtime kell a népnek, ámen!" Zoltano

Hát a levél második felében részemről kicsit elvesztettem a fonalat, de ez valahol szerencse is: mit szólt volna a Nintendo, ha átmegyünk beszélgetni a reklámjába?! Az óda mindenesetre ijesztően hangzik: ha a történelmi szükségszerűség teljes mértékben elkerülhetetlenné teszi a megírását, akkor javaslom témának mondjuk azt, hogy miről szólt a levele vége... :-)

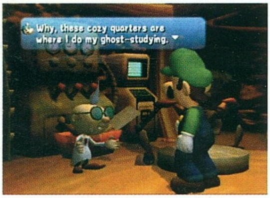

NINTENDO
GAMECUBE
Forgalmazza:
Stadlbauer Kft.
2045 Törökbálint
Depo 6
Tel.: 23/337-196
BRYANT
KOBE GETS STAR IN L.A.
KOBE SHATTERS SCORING RECORD
Kobe Lights Up League
KOBE GETS KEYS TO CITY
Even Cold Can't Keep Kobe Down
WHO CAN STOP KOBE?
NBA COURTSIDE 2002
Ne imádd Kobe Bryant.
Légy Te Kobe Bryant!
Life's a game
www.nintendogamecube-europe.com

PLAYNEXT



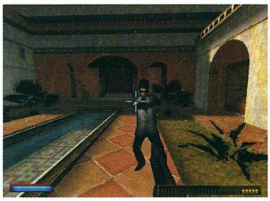
GENMA ONIMUSHA (XBOX)

JAPÁN HORRORMESE AMERIKAI KONZOLON



LUIGI'S MANSION (GC)

SZELLEMES SZELLEMTELENÍTÉS



NO ONE LIVES FOREVER (PS2)

SENKI SEM ÉL ÖRÖKKÉ! KIVÉVE JANE BONDOT



MEDAL OF HONOR (PS2)

DICSŐSÉGRE ÍTÉLVE

Keresd június 21-től az újságárusoknál!

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Kiss László
Szerkesztő: Vári Zoltán
Szerkesztő: Bényi László
Szerkesztő: Kozma Zoltán
Laptervezés és layout: Kristóf Gábor
Tördelőszerkesztő: Végh György

A szerkesztőség címe:
1139 Budapest, Hajdú u. 42-44. II. emelet.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: 350-8179
E-mail cím: playtime@vogel.hu

Kiadó
Kiadja a Vogel Publishing Kft.,
a Magyar Terjesztésellenőrző Szövetség (MATESZ) tagja.

A kiadásért felel:
Ivanov Péter ügyvezető igazgató Tel./fax: 350-8731
Lapigazgató: Ali Mehdi
Titkárságvezető: Szalay Zsóka Tel./fax: 350-8731

Hirdetésfelvétel
Vogel Publishing Reklámiroda
Szakács Gábor
Mobil: (06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing:
Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004

Külföldi hirdetésfelvétel:
Terjesztés
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt. regionális részvénytársaságai.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Fehér Ildikó telefon: (36-1) 349-4768
terjesztes@vogel.hu

Megjelenik havonta, ára 996 Ft.

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:
Vogel Publishing Kft., Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:
fél évre: 4482 Ft ,
egész évre: 8964 Ft

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és Elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

Montírozás és nyomás:
Veszprémi Nyomda Rt.

ISSN 1586-6823



Minden hónapban teljes játékkal !
PC GURU
Szórakoztató Informatikai Magazin
132 oldal * 2CD * POSZTER
A PC-s játékpiac legfrissebb Hírei * Játékleírások * Bemutatók * Hardver tesztek * Extrák


NINTENDO
GAMECUBE™
Forgalmazza:
Stadlbauer Kft.
2045 Törökbálint
Depo 6
Tel.: 23/337-196
Luigi's Mansion
Teljesen megrémít!
Life's a game
www.nintendogamecube-europe.com